100% instrukcja do gry G-Police


Rewolucja rozpoczęta! Oryginalna gra
DEVIL INSIDE PL (2xCD) za 29.90!
Chcesz wiedzieć więcej? Czytaj na następnej stronie.



CD-ACTION
www.actionplus.com.pl
Nr 06/2000 (29)
Czerwiec 2000
ISSN: 1429-964X
INDEX: 343102


# Action PLUS®

PC PSX N64 * TIPS... SOLUCJE

Cena: 3,90 zł

G.POLICE Instrukcja:

## Solucje:
- Aztec
- Crusaders of Might and Magic
- Crystal Key
- Messiah
- Might and Magic VIII
- Nox cz. 2
- Soldier of Fortune

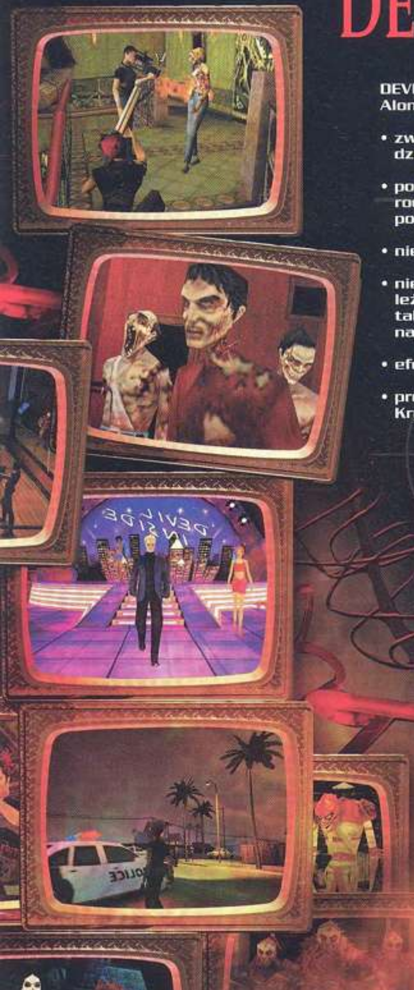
## Poradniki:
- Demise

## Hacker:
- Save Game Show
- Tipsy

# DEVIL INSIDE PL ZA $29^{90}$ !!

DEVIL INSIDE PL to wspaniała gra akcji stworzona przez autora serii gier Alone in the Dark, Huberta Chardot'a.

- zwariowany, bezwzględny i prawdziwy show z udziałem dziennikarza Dave'a Coopera oraz jego demonicznej towarzyszki Devy
- ponad 50 rodzajów najbardziej przerażających potworów, 7 różnych rodzajów broni, 8 specjalnych umiejętności i mnóstwo zróżnicowanych poziomów
- niesamowita animacja postaci oraz kilkadziesiąt punktów trafień
- niespotykane dotąd w grach komputerowych zastosowanie trzech niezależnych kamer oraz technik spowolnionego przedstawiania obrazu, a także "bullet-cam", czyli zatrzymywanie akcji po trafieniu ofiary, a następnie wirowanie kamery wokół obiektu.
- efekty specjalne zaczerpnięte z filmu MATRIX
- profesjonalnie przygotowana polska wersja językowa z Jerzym Kryszakiem w roli prezentera telewizyjnego

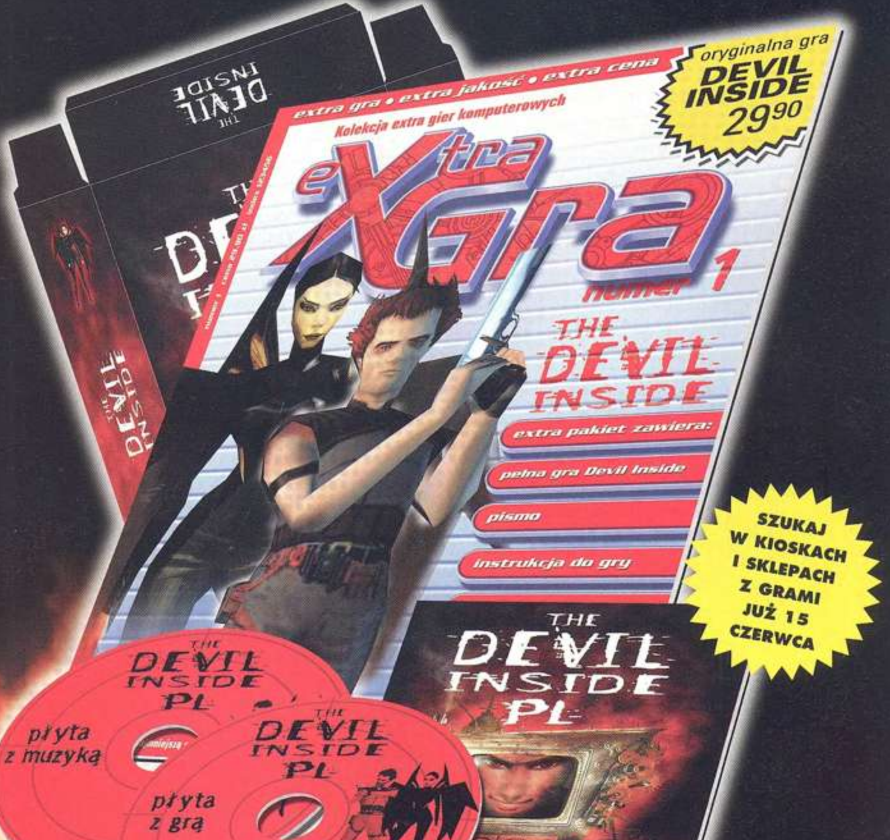


*Czas rozpocząć najbardzej szalony program w dziejach TV !*
*Czysta akcja i 100% adrenaliny.*

*Weź udział w niesamowitym programie TV, gdzie Ty będziesz główną atrakcją.*

*Pełna gwarancja najwyższej jakości, nasza pomoc techniczna czuwa i reaguje bezzwłocznie.*

**Oryginalne gry tańsze niż pirackie! Rewolucja rynkowa rozpoczęta, weź w niej udział i stań po stronie mega tanich oryginalnych gier. Już od 15 czerwca będziesz mógł kupić nową, doskonałą grę Devil Inside PL w cenie znacznie niższej niż pirackiej. Za dwie płyty CD zapłacisz jedynie 29.90!**




# NOWOŚĆ!

www.extragra.com

Pakiet z pełną wersją znakomitej gry komputerowej Devil Inside PL zawiera:

- płytę CD-ROM z programem,
- dodatkową płytę audio z muzyką z gry,
- opakowanie plastikowe płyt CD,
- pudełko kartonowe na grę,
- instrukcję obsługi,
- pismo z dodatkowymi informacjami związanymi z grą Devil Inside PL,
- konkurs z możliwością wygrania odlotowego komputera.

**Szukaj już 15 czerwca nowej, odjazdowej kolekcji oryginalnych gier komputerowych. Pierwszy numer Extra Gry kupisz w całej Polsce w punktach sprzedaży prasy i dobrych stoiskach z grami komputerowymi.**

*W związku ze zmuszeniem wydawcy eXtra Gry do zawieszenia terminu wydania pierwszego numeru z grą Messiah, autorzy projektu przepraszają wszystkich zainteresowanych za zamieszanie, obiecując, że dołożą wszelkich starań, by już niebawem Messiah ukazał się w pakiecie eXtra Gra za cenę 29,90 złotych.*

**Najwyższą jakość i najniższą cenę gwarantuje CDPROJEKT, wiodący wydawca gier komputerowych w Polsce.**

## Szkoła, szkoła i po szkole

Wakacje to taka miła pora roku... Zero nauki, ładna pogoda - cóż, po prostu żyć, nie umierać! Najlepiej spędzić ten czas oczywiście na łonie natury, z dala od komputera i dusznych pomieszczeń, ale niestety nie zawsze jest to możliwe. Wiecie, burze, wichury czy tym bardziej zwykłe deszcze zdarzają się u nas niestety dość często, a wtedy nuda dopada człowieka ze zdwojoną siłą... A w takich wypadkach letnie przesiadywanie przed monitorem jest w pełni usprawiedliwione, bo przecież ciężko od kogokolwiek wymagać, by się dobrowolnie katował gapieniem w padające za oknem krople deszczu - zwłaszcza w lecie!

Taka pogoda ma zresztą i ten minus, że powoduje lekkie depresje, a te frustracja wynikająca z problemów z grą może już tylko pogorszyć. Ale bez obaw - w końcu od tego jesteśmy, by sytuacji takich było jak najmniej! Zresztą spójrzcie na zawartość tego numeru: Soldier of Fortune, Crusaders of Might & Magic, Might & Magic VIII, Demise - jest chyba całkiem nieźle, nie? Fakt, że numer ten jakimś dziwnym trafem został niemal zmonopolizowany przez komputerowe RPG (i doprawiony dwoma przygodówkami), ale to tylko pojedynczy wypadek przy pracy - zresztą przy nagłym wysypie tego gatunku praktycznie nie do uniknięcia.

Jak jednak jasno widać po zapowiedziach następnego numeru, w numerze wakacyjnym wszystko wróci do normy - łącznie z bardzo dla nas pechowym działem **Easter Eggs**, który coś nie może się doczekać powrotu na łamy - ale za miesiąc będzie już na 100% i to choćbym musiał go sam pisać w zastępstwie wakacjującego się Timu!

*Naczelny*

PS. Bo, niestety, brutalna prawda jest taka, że naczelny wakacjować może się dopiero na końcu...
PS2. ... świata, gdzie nikt się go nie przestraszy ;))) (Tim)

# Zawartość numeru

## Instrukcja:


G-Police 05-06

## Solucje:


Soldier of Fortune 07-19
Messiah 20-23
Aztec 24-27
Crystal Key 28-29
Nox cz. 2 30-35
Crusaders of Might & Magic 36-38
Might & Magic VIII 39-55

## Poradniki:


Demise 56-59

## Hacker:


Save Game Show 60
Tipsy 62-63


## W NASTĘPNYM NUMERZE:

W następnym, wakacyjnym już numerze, znajdziecie między innymi solucje do **Force Commandera**, **Freespace 2**, **Star Trek: Armada**, **Omicron: Nomad Soul** i **Traitor's Gate**. Do tego dochodzi oczywiście stała dawka działów stały z **Save Game Show** i **Tipsami** na czele, do których, jeśli nie wydarzy się nic nieprzewidywalnego, dołączy w końcu **Easter Eggs**. A zatem do przyszłego miesiące!


Action PLUS®

e-mail: aplus@silvershark.com.pl
www.silvershark.com.pl

Numer 29
Czerwiec 2000

**REDAKCJA**

Aleksander Olszewski
*redaktor naczelny*

**ZESPÓŁ REDAKCYJNY**

Andrzej Sawicki,
Patryk Sawicki,
Andrzej Sitek,
Jacek Smoliński,
Mariusz Turowski

**STALI WSPÓŁPRACOWNICY**

Artur Okoń

**PROJEKT GRAFICZNY**
**SKŁAD KOMPUTEROWY**

Beata Haratym
Janusz Oziom
Jacek Sawicki
Grzegorz Jaszczyszyn

**WYDAWCA**

Silver Shark sp. z o.o.
51-667 Wrocław, ul. Dembowskiego 57/61

tel./fax (0 71) 3412083
e-mail: aplus@silvershark.com.pl

**BIURO OBSŁUGI KLIENTA**

tel. (0 71) 3412083

**DZIAŁ ZAMÓWIEŃ I PRENUMERATY**

pon $9^{00}$-$15^{00}$, pozostałe $9^{00}$-$11^{00}$
tel. (071) 343 70 71 w. 337, 338

**REKLAMA**

Jacek Bzdun
*tel. 0603 075 889*
e-mail: reklama@silvershark.com.pl



Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone, ani zredukowane do formy elektronicznej, czy też odczytywalnej przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy.
Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo redagowania i skracania tekstów.
Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.



Druk:
Poligrafia S. A. Kielce

**producent: Psygnosis**
**platforma: PC**

PEŁNA WERSJA GRY CD Action 6/2000

## I Na dobry początek...

G-Police przenosi Cię na powierzchnię Callisto pod koniec dwudziestego pierwszego wieku, gdzie wylądowałeś w nadziei rozwiązania zagadki śmierci twej młodszej siostry. Nie będzie to zadanie łatwe, bo jedynym sposobem jest zgłosić się na ochotnika (zresztą cała ta formacja jest ochotnicza) do G-Police, sił porządkowych utrzymujących w tej kolonii spokój. A to oznacza niskie płace, stary sprzęt i przestępców, którzy tylko czekają, by posłać cię w próżnię. Ale bez obaw - sprzęt, mimo iż stary, trochę jeszcze wytrzyma, a dzięki niezłemu treningowi przypomnisz sobie stare, dobre czasy, kiedy to o Twych wyczynach w przestrzeni krążyły legendy.

## II Biuro rekrutacyjne - instalacja

Pierwsze kroki każdy przyszły stróż prawa musi skierować do biura rekrutacyjnego. Przejście tego etapu nie jest trudne i w większości wypadków sprowadza się jedynie do potakiwania - ale na wszelki wypadek przedstawiamy krótki opis procedur tam obowiązujących.
Pierwszym krokiem po wyjęciu płyty kompaktowej z pudełka jest oczywiście jej włożenie do napędu CD-ROM. Jeśli Windows zainstalowane na Twoim komputerze mają włączoną funkcję autorun, po chwili pojawi się małe okienko programu startującego z trzema ikonami: Run G-Police, Install G-Police oraz Un-install G-Police. W tej chwili interesuje nas tylko środkowa z nich. Jej wybranie powoduje uruchomienie właściwego programu instalacyjnego. Jeśli nic takiego się nie pojawi, to jedynym wyjściem będzie ręczne jego uruchomienie. W tym celu klikamy na ikonę Mój komputer, a następnie na ikonie dysku CD-ROM, do którego włożyliśmy płytkę. W okienku z jego zawartością wystarczy odszukać plik o nazwie setup.exe i dwukrotnie go kliknąć, co również uruchomi program instalacyjny.
U jego założeń leży maksymalne ułatwienie instalacji gry - i faktycznie, prowadzi on człowieka praktycznie za rękę. Jest jednak jedno małe ale - człowiek ten musi się najpierw we własnym zakresie nauczyć języka angielskiego, bo w przeciwnym razie nic z tego nie zrozumie. Ale na szczęście nie jest to wcale do instalacji gry niezbędne, bo na dobrą sprawę wystarczy cały czas klikać na Next, a gra bez przeszkód wyląduje na naszym twardym dysku, umieszczając przy okazji uruchamiające ją skróty na Pulpicie i w Menu Start - tak więc postępowanie takie jest polecane osobom znającym angielski.

Uwaga: w pewnym momencie zostaniesz zapytany, czy chcesz, by w systemie zainstalowano DirectX. Ponieważ na dysku z grą zawarta jest dość stara jego wersja, zatem w większości przypadków nie będzie to potrzebne. Jeśli jednak nie jesteś pewien, czy DirectX już kiedyś zainstalowałeś, to bez obaw wybierz jego instalację teraz - co najwyżej, w przypadku gdy nowszą wersję jednak na dysku posiadasz, stracisz kilka chwil na dowiedzenie się tego od instalatora, a jest lepsze wyjście, niż zastanawianie się później, dlaczego to gra nie chce działać.

## III Witajcie w koszarach - uruchomienie

Gratuluję przejścia przez sito rekrutacyjne! Wasza kwatera znajduje się na końcu korytarza - zrzućcie tam swoje manele i marsz na odprawę!
No właśnie, po instalacji pora na uruchomienie gry. Jak to zwykle bywa, można to zrobić na wiele sposobów, ale opiszę tu tylko dwa. Pierwszym z nich jest skorzystanie z umieszczonego na Pulpicie przez program instalacyjny skrótu, na który wystarczy po prostu podwójnie kliknąć. Drugim jest wykorzystanie pierwszej ikony w okienku programu startowego, pojawiającego się po włożeniu płyty z grą do napędu CD-ROM.
Obydwa sposoby są równie dobre i wiodą do okienka, w którym musimy dokonać wyboru sposobu wyświetlania grafiki. Standardowe ustawienia odpowiadają akceleracji sprzętowej na karcie różnej od VooDoo I/II, dlatego jeśli masz np. kartę nVidii (TNT, GeForce) czy Ati to wystarczy, że wciśniesz duży klawisz opisany jako Play G-Police.
W przypadku, gdy Twój komputer ma nieco bardziej egzotyczną konfigurację, będziesz tu musiał spędzić niestety nieco więcej czasu. Pierwsze pytanie brzmi: czy masz wspomniany wcześniej akcelerator VooDoo? Jeśli tak, to wybierz go z listy znajdującej się obok pozycji opisanej jako 16 Bit Hardware. Jeśli go tam nie ma, to jedynym wyjściem będzie albo zdobycie dla niego aktualnych sterowników Direct3D (polecane), albo granie w trybie Software opisanym poniżej (nie polecane).
Cóż, czasami wspomaganie sprzętowe leży poza zasięgiem naszego sprzętu i jedynym wyjściem jest granie w trybie programowym. Aby go wybrać, wystarczy kliknąć na przycisk opisany jako 8 Bit Software. Obok znajduje się jeszcze jeden przycisk mający wpływ na nasze doznania wizualne: Hi-Res Movies. Jego wybór warto rozważyć jedynie w przypadku skaczących filmów, gdyż jego wyłączenie dość mocno wpływa na ich jakość, jednak dzięki temu i wolniejsze komputery nie powinny mieć z nimi problemów. Po zakończeniu zabawy z przyciskami Play G-Police i przechodzimy do głównego menu gry.

### Sterowanie:

**klawisze kursora (joystick)** - sterowanie pojazdem
**prawy ALT/prawy CTRL (przepustnica w joysticku)** - szybkość lotu zwiększenie/zmniejszenie
**lewy ALT** - hamulce powietrzne
**lewy CTRL (Fire 1)** - strzał z wybranej broni
**C (Fire 2)** - skanowanie pojazdu w celowniku i ulokowanie na nim uzbrojenia
**A (Fire 3)** - wybranie następnego systemu uzbrojenia
**Z (Fire 4)** - wybranie poprzedniego systemu uzbrojenia
**S (Fire 5)** - obniżenie wysokości lotu
**X (Fire 6)** - zwiększenie wysokości lotu
**Spacja** - zmiana kamery
Dodatkowo grzybkiem w joysticku można się rozglądać po kabinie

## IV Pierwsza odprawa - menu główne gry

Widzę, że się już rozgościliście. Bardzo dobrze, nie myślcie jednak, że zostaniecie od razu skierowani w sam środek akcji! Najpierw musicie się zapoznać z obowiązującymi u nas procedurami.

No właśnie - gra się uruchomiła, ale co dalej? No i co znaczą te dziwne napisy (w każdym razie jak dla mnie część z nich jest zupełnie nieczytelna)? Najprościej jest się od razu rzucić w wir walki wybierając...

Uwaga: po menu można się poruszać albo przy pomocy myszki, albo klawiatury - do wyboru, do koloru.

### IV.1. New Mission

Jak sama nazwa wskazuje opcja ta umożliwia rozpoczęcie nowej gry od zera. Ale zanim z niej skorzystacie, radziłbym najpierw przejść do punktu 3, czyli treningu.

### IV.2. Load Mission

Nazwa również mówi wszystko - jest to opcja umożliwiająca kontynuację wcześniej zapisanej na dysku gry. Oczywiście wchodzenie tu przy pierwszym uruchomieniu gry nie ma większego sensu, ale później jest już ona właściwie niezbędna.

### IV.3. Training

Wspomniana już opcja numer trzy, czyli trening. Wejście tutaj nie jest niezbędne do życia, ale do szczęścia i owszem - lepiej to bowiem nauczyć się latania w trakcie spokojnego treningu, niż później, w czasie walki o utrzymanie spokoju. Po wejściu dalej można dokonać wyboru jednej z pięciu podstawowych misji treningowych: trzy pierwsze uczą latania, a dwie następne - walki. Poniżej jest jeszcze sześć misji bonusowych, ale na razie są one niedostępne - sposób ich odblokowania znajduje się w

punkcie VII (można również skorzystasz z podanych na końcu cheatów, ale to już nie to samo).

Uwaga: Przejście treningu jest zapisywane w Twoich aktach, więc warto przed wyjściem z gry zrobić Save - nawet jeśli jeszcze nie rozpoczęliśmy kampanii.

### IV.4. Options

Do czwartego menu najlepiej, jeśli nie jest się zbyt zaawansowanym, nie zaglądać. Wprawdzie nie można tu popsuć komputera, ani wysadzić monitora w powietrze, ale - standardowo gra potrafi się całkiem nieźle skonfigurować we własnym zakresie i w większości przypadków można wyglądowi gry tudzież szybkości jej działania jedynie zaszkodzić. Na wszelki wypadek opcje tu dostępne jednak opiszę - choć jeszcze raz powtórzę: jeśli gra działa, to najlepiej tu nie wchodzić!

#### IV.4.1 Sound Setup

Menu to służy do zmieniania ustawień dźwięku:
**Music On/Off*** - włączenie/wyłączenie muzyki towarzyszącej grze
**Music Volume** - głośność tejże muzyki
**Sfx Volume** - głośność efektów dźwiękowych towarzyszących grze
**Reverb On/Off*** - włączenie/wyłączenie pogłosu, poprawiającego przestrzenność dźwięku
**Sample Rate* (11025/22050)** - częstotliwość, z jaką będą

odtwarzane dźwięki w grze: im wyższa, tym lepsza jakość
**Sound Mode (Mono/Stereo)*** - umożliwia monofoniczne odtwarzanie dźwięku
Uwaga: opcje oznaczone gwiazdką mogą na niektórych maszynach mieć wpływ na szybkość gry.

### IV.4.2 Control Setup

Kolejne menu odpowiadające za ustawienia, ale tym razem klawiszy sterujących lub joysticka. Standardowe ustawienia to:
**klawisze kursora (joystick)** - sterowanie pojazdem
**prawy ALT/prawy CTRL (przepustnica w joysticku)** - szybkość lotu zwiększenie/zmniejszenie
**lewy ALT** - hamulce powietrzne
**lewy CTRL (Fire 1)** - strzał z wybranej broni
**C (Fire 2)** - skanowanie pojazdu w celowniku i ulokowanie na nim uzbrojenia
**A (Fire 3)** - wybranie następnego systemu uzbrojenia
**Z (Fire 4)** - wybranie poprzedniego systemu uzbrojenia
**S (Fire 5)** - obniżenie wysokości lotu
**X (Fire 6)** - zwiększenie wysokości lotu
**Spacja** - zmiana kamery
Dodatkowo grzybkiem w joysticku można się rozglądać po kabinie

### IV.4.3 Graphics Setup

Ostatnie z menu konfiguracyjnych służy do zabawy z efektami graficznymi:
**Filtering On/Off** - włączenie/wyłączenie filtrowania tekstur
**Haze On/Off** - włączenie/wyłączenie mgły
**Traffic Density Low/Medium/high** - liczba postronnych pojazdów
**View Depth V Near/Near/Mid/Far/V Far** - głębokość pola widzenia
**Gamma Correction -10 - Normal - +10** - korekcja gamma odpowiedzialna za jasność obrazu
Anti-aliasing On/Off - wygładzanie obrazu, na większości kart niedostępne
**Lensflare On/Off** - włączenie/wyłączenie efektów flary słonecznej
**Animated Textures Low/Normal/High/Extreme** - liczba animowanych tekstur
**Screen Resolution** - rozdzielczość ekranu
Uwaga: właściwie wszystkie z powyższych opcji (poza Gamm Correction) wpływają na szybkość gry i lepiej ich bez potrzeby nie ruszać.

## V Odprawy późniejsze - menu kampanii

Właściwie jest ono takie samo, jak menu główne - zmiany dotyczą jedynie dwóch pierwszych pozycji oraz pozycji ostatniej, dlatego też zostanie potraktowane skrótowo:
**Continue** - przejście do następnej misji
**Save Game** - zapisanie stanu gry
**Training** - przejście do misji treningowych
**Options** - przejście do menu opcji
**Main Menu** - wyjście z obecnej gry i przejście do menu głównego

## VI Trening czyni mistrza - wycieczka po kabinie

W G-Police można grać zarówno z kamerą umieszczoną w kabinie, jak i z zewnątrz - osobiście polecam jednak kabinę, choć ponieważ o gustach się nie dyskutuje...

### VI.1 Ekran Radaru

Radar znajduje się u góry ekranu i stanowi podstawowe narzędzie orientacji przestrzennej. Informacje wyświetlane są na nim w postaci różnokolorowych kropek z "przyczepionymi" do nich pionowymi kreskami obrazującymi różnicę w wysokości.

**Wykorzystywana tu symbolika to:**
**Białe kropki** - wrogowie
**Niebieskie kropki** - koledzy po fachu
**Czerwone kropki** - ochraniane pojazdy
**Czerwona strzałka** - kierunek do następnego celu misji
**Biały pusty kwadrat** - cel, na którym ulokowany jest obecnie system celowniczy

### VI.2 Wskaźnik stanu tarczy

Wskaźnik naładowania tarczy umieszczono w prawym górnym rogu ekranu - same tarcze powoli się odnawiają, ale w czasie walki za bardzo to nie pomaga, więc warto na niego od czasu do czasu rzucić okiem i w razie czego poszukać jakiegoś spokojniejszego miejsca by się mogły podładować.

### VI.3 Wskaźnik systemów uzbrojenia

Umieszczono go w prawym dolnym rogu ekranu. Pokazuje aktualnie wybrany system uzbrojenia (oraz dwa inne, znajdujące się obok niego na liście) wraz z dostępną jeszcze do niego amunicją. W przypadku rakiet i bomb jest to informacja cyfrowa, w przypadku działka (które samo się ładuje) - pozioma kreska.

### VI.4 Wskaźnik wysokości

Znajduje się w lewym dolnym rogu ekranu, ale prawdę powiedziawszy korzysta się z niego tylko okazjonalnie, bo przecież i tak wszystko widać na ekranie

### VI.5 Ekran systemów uzbrojenia

Umieszczono go w lewym górnym rogu ekranu. Pokazuje stan tarcz wybranego pojazdu oraz przewożony przez niego ładunek - pod warunkiem, że jego skanowanie zdążyło się już zakończyć.

### VI.6 Menu

W czasie gry można - po wciśnięciu klawisza ESC - przejść do podręcznego menu, które można również wykorzystać do chwilowego jej zatrzymania. Dostępne tu opcje w zasadzie dublują menu główne i dlatego zostaną opisane w możliwie największym skrócie:
**Resume** - wyjście z Menu
**Restart** - rozpoczęcie danej misji od nowa
**Quit** - wyjście z misji
**Sfx Vol** - głośność efektów dźwiękowych
**Mus Vol** - głośność muzyki
**View** - zmiana położenia kamery
**Map** - wyświetlenie mapy (więcej o niej w następnym punkcie)

### VI.7 Mapa

Wchodzi się do niej przez Menu dostępne w czasie gry (punkt VI.6). Wyświetlane są na niej wszystkie mogące nas zainteresować obiekty, a przy okazji, po wciśnięciu klawisza odpowiedzialnego za skanowanie pojazdów można wyświetlić spis wszystkich celów, jakie mamy do wykonania w danej misji. Samą mapę można oczywiście przesuwać oraz powiększać - do tego ostatniego służą klawisze odpowiedzialne za zwiększanie/zmniejszanie wysokości.

## Kody do poziomów

| Poziom | Hasło |
|---|---|
| 2 | DOLMAN |
| 3 | SONAGAV |
| 4 | ACEDUF |
| 5 | JOJOGUN |
| 6 | WENSKI |
| 7 | SAEGGY |
| 8 | MAZMAN |
| 9 | DAZMAN |
| 10 | DELUCS |
| 11 | ANDOOOO |
| 12 | KIMBCHS |
| 13 | ANDYMAC |
| 14 | YERMAN |
| 15 | OLLIEB |
| 16 | THEYOLK |
| 17 | TONYMASH |
| 18 | ANDYCROW |
| 19 | BIONIC |
| 20 | TSLATER |
| 21 | IAINTHOD |
| 22 | JONRITZ |
| 23 | CLAIREC |
| 24 | STEVEBOT |
| 25 | ANGUSF |
| 26 | EUANLAC |
| 27 | EDFIRE |
| 28 | STUBOMB |
| 29 | THONBOY |
| 30 | JIMMAC |
| 31 | PUGGER |
| 32 | ROSSCO |
| 33 | CAKEBOY |
| 34 | NIKNAK |
| 35 | SAGLORD |

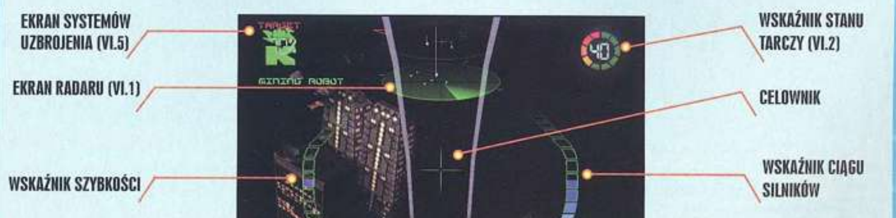
## VII Misje bonusowe

W menu treningowym ma się początkowo dostęp jedynie do pierwszych pięciu zadań. Co jednak zrobić, by dostać się do sześciu pozostałych?

**Bonus 1** - po skończeniu misji 22 mieć więcej strąconych cywili niż wrogów
**Bonus 2** - skończyć piątego bonusa w mniej niż 1:34
**Bonus 3** - skończyć misję 35 (ostatnią)
**Bonus 4** - skończyć wszystkie misje ze wszystkimi celami pobocznymi (Secondary)
**Bonus 5** - mieć po skończeniu misji 30 celność większą od 70%
**Bonus 6** - skończyć wszystkie misje ze wszystkimi celami pobocznymi (Secondary)

## VIII Kodeks G-Police - tipsy

Tipsy wpisuje się w głównym menu gry (wielkimi literami!):
**WOOWOO** - supersyreny
**SUPACAM** - taka tam sobie kamera na wrogów ;)
**BENIHILL** - samochody Benny Hilla
**PANTALON** - dostęp do wszystkich misji treningowych (czyli tych ukrytych!)
**DOOBIES** - niezniszczalne tarcze*
**MRTICKY** - niekończąca się amunicja*
**STATTOE** - In-game info
Uwaga 1: po włączeniu tipsu oznaczonego * nie można przejść do dalszych misji!
Uwaga 2: aby wyłączyć tips, wystarczy wpisać go jeszcze raz.



producent: **Raven/Activision**
platforma: **PC**

# Soldier of Fortune

**Świat znów w niebezpieczeństwie! Uzbrojeni po zęby gangsterzy mordują kilkunastu cywili i interweniujących policjantów! Ktoś wykradł cztery głowice gotowe zniszczyć pół Ziemi! Ktoś tworzy nową broń, która w przeciągu parunastu sekund może zlikwidować całą naszą cywilizację! Staje się jasne, że ktoś musi powstrzymać szaleńców. To zadanie dla Ciebie, najemniku gotowy zrobić dla pieniędzy wszystko, zadanie dla Ciebie, Żołnierzu Fortuny.**

## Etap 1 - The Subway [Metro]

Lokacja: Nowy Jork
Cele:

- uratuj jak najwięcej zakładników
- ochraniaj członków SWAT Teamu
- znajdź i złap Sabre'a, przywódcę gangu
- rozwal terrorystów

Zaczynasz w wejściu na stację metra. Zejdź na dół schodami i zabij pierwszego oponenta próbującego Cię powstrzymać (pierwsza krew...). Idź cały czas naprzód do miejsca, gdzie spostrzeżesz policjanta próbującego zastrzelić dwóch punków. Nie łudź się - nie uda mu się to i będziesz zmuszony sam ich wyeliminować. Podejdź do maszyny z napojami i obróć się. Z małego pomieszczenia wyjdzie kolejny członek gangu, który próbował zajść Cię od tyłu. Rozwal go i idź dalej. Po chwili zobaczysz punka pilnującego zakładnika. Zabij wroga i umożliw zakładnikowi ucieczkę. Na rozwidleniu dróg skręć w lewo i otwórz drzwi do małego pomieszczenia. Zbierz stąd wszystkie granaty i amunicję, po czym obróć się - trzech gangsterów będzie próbować cię dopaść. Przygotuj shotguna i gdy drzwi otworzą się rozwal wszystkich trzech. Kiedy ostatni wróg padnie przed tobą, wróć do głównego korytarza. Idź cały czas do przodu, aż do pary schodów. Pierwsze z nich prowadzą do ubikacji. Zejdź tam, zabij oponentów, po czym wejdź do męskiej ubikacji. Zabij wrogów i idź tym razem do damskiej. Tutaj przetrzymywany jest jeden z zakładników - uważaj na niego. Wyjdź z ubikacji, uważając na kolejnego oponenta, który rozwali ściankę przy wyjściu i korzystając z zaskoczenia będzie próbował Cię zabić. Wróć teraz do schodów i zacznij schodzić drugimi. Zabij kolesia, który ma zakładnika i idź dalej, aż do dużego pomieszczenia z pokojem kasjerów pośrodku. Z shotguna zastrzel wszystkich za kontuarem, po czym - wychylając się zza narożnika - wybij resztę przeciwników na tej planszy. Wskocz przez okienko do kasy (wskocz, przykucnij i trzymając klawisz 'crouch' idź w przód). Tutaj możesz użyć apteczki, która znajduje się na jednej ze ścian. Z boku, na ścianie po prawej znajduje się przełącznik otwierający drzwi w głębi sali. Zabij wszystkich wrogów, którzy pojawią się w korytarzu naprzeciw kas i wyjdź tylnym wyjściem z kasy. Jeżeli chcesz, możesz - zamiast wracać na planszę z kasą - iść do przodu i zabić dwóch bandytów mających dwóch zakładników. Idź do dopiero co otwartych drzwi, zabij kolejnego punka i zacznij schodzić schodami w dół, zabijając kolejnych członków gangu. Uważaj przy kolejnych schodach na drzwiczki na lewo od schodów: w środku, w maleńkim pomieszczeniu bowiem znajduje się kolejny wróg. Schodząc po schodach powinieneś ostatecznie dojść do szyn metra przy których stoi 'gangsta' z zakładnikiem. Strzel weń parokrotnie - jeżeli spadnie na szyny tym gorzej dla niego: skończy jak jedno z wcieleń agentów w Matrixie. Zeskocz na szyny i pójdź w prawo. Pod koniec korytarza - częściowo osłonięty - czeka kolejny wróg. Zabij go, obróć się i idź szynami do przodu. Zabij oponenta, który chce zabić zakładnika i idź dalej do przodu. Skręć w pierwszą wnękę na prawo i poczekaj tam chwilę: gdybyś w tym czasie znajdował się na torach, przejechałby Cię rozpędzony wagonik metra. Idź dalej, mijając wnękę na lewo (bezdomny) i zatrzymaj się przy kolejnej wnęce na prawo. Uważaj: wewnątrz czyha kolejny członek gangu. Gdy tylko padnie na twarz przed tobą, idź tunelem aż do kolejnej stacji kolejowej. Będziesz zmuszony raz jeszcze obserwować śmierć kolejnego policjanta. W odwecie zabij ich, przeskocz na drugą stronę stacji i zabij kolejnego wroga, stojącego na schodach. Wbiegnij na schody i cały czas biegnij do góry. Tu bądź przygotowany na to, by zwolnić palec ze spustu - już po paru chwilach dojdziesz do swojego partnera, Hawka i kilku policjantów. Tu zobaczysz jeszcze, że Sabre - szef gangu - ucieka jednym z pociągów. Wskocz na następny pociąg i obróć się w lewo, do tyłu. Już po chwili dogoni Cię wagon z trzema bandytami na dachu. Zabij ich (spójrz jak pięknie spadają w dół). Kiedy pociąg się zatrzyma, zeskocz z niego i biegnij do przodu, cały czas strzelając do oponentów, po czym ukryj się we wnęce na prawo od Ciebie. Teraz poczekaj chwilę i celując na ślepo (celownik zmienia się w czerwony, tak więc nawet w tej mgiełce możesz strzelać nie będąc ostrzeliwanym) zabij wszystkich wrogów, którzy będą się kierować w Twoją stronę. Kiedy ostatni z nich zakończy funkcjonowanie, misja zakończy się sukcesem. Nie przejmuj się też tym, że Sabre uciekł - jeszcze się z nim spotkasz...

## Etap 2 - Ugandan Train [Pociąg do Ugandy]

Lokacja: Soroti, Uganda
Cele:

- znajdź i zniszcz jedną z głowic
- rozwal wrogów

Zaczynasz na platformie ostatniego wagonu pociągu, którym przewożona jest jedna z głowic. Wejdź drabinką na górę, przejdź po dachu tego wagonu i rozwal kolesia, który znajduje się poniżej Ciebie, na wagonie z siatką. Zeskocz tam, przejdź koło skrzynek i wskocz na kolejny wagon. Drabinką wejdź na jego dach i rozwal kolejnego wroga. Stąd przeskocz na czwarty wagon, który kształtem przypomina cysternę. Na piątym wagonie przy otwartych klapach stoi dwóch oponentów. Rozwal ich i wskocz na ten wagon. Na dół nie masz po co iść, nic tam nie ma. Zamiast tego skoncentruj się na trzech kolesiach, którzy grzeją do Ciebie ze skrzynek na szóstym wagonie. Rozwalenie ich nie jest trudne - możesz - jeśli nie czujesz się na siłach by walczyć w zwarciu - korzystać z osłony jaką dają skrzynie ustawione na przedzie wagonu którym jedziesz. Pozbieraj amunicję i poczekaj, aż helikopter zrobi swoje - zestrzeli jedną ze skrzyń. Gdy tak się stanie, wskocz na skrzynię, a ze skrzyni skocz do wagonu z koksem. Przeczołgaj się na koniec wagonu. W następnym

wagonie, zakrytym, stoi trzech kolesi. Wrzuć tam granat dymny, a kiedy oni nie będą widzieć Ciebie, wstań i paroma celnymi pociskami poślij ich do diabła. Wskocz do bezpiecznego już wagonu i pozbieraj broń, którą niedawni przeciwnicy zostawili po sobie. Masz snajperkę, a to już sukces. Poczekaj chwilę w tym wagonie aż gdzieś w okolicach pojawi się helikopter. Gdy będzie już blisko i zacznie strzelać, stań w wagonie tak, by on Cię nie mógł trafić, ale zarazem tak, żebyś mógł się wychylić bez ryzyka trafienia. Jeżeli uda Ci się znaleźć takie miejsce przełącz broń na snajperkę i celuj w pierwszego pilota helikoptera. Jeśli uda Ci się precyzyjnie trafić, pilot zginie (ach, ta zabryzgana krwią kabina), sam helikopter zaś wpadnie w autorotację i po chwili rozbije się. Podejdź do końca wagonu, do snopów siana i przykucnij. Po drugiej stronie stoi dwóch kolesi, między nimi jest czerwona beczka. Uaktywnij snajperkę i strzel w tę beczkę. Kolesie zginą rozerwani eksplozją, a większość skrzynek za kolesiami wybuchnie. Zeskocz teraz na ten wagon i poczekaj aż

kolejny oponent wskoczy na skrzynie. Zabij go i sam wskocz na skrzynie, przy okazji zabijając kolejnego wroga na końcu wagonu. Przeskocz teraz na kolejny wagon i wejdź na jego dach. Zobaczysz kolesia, który będzie biegł do Ciebie na wagonie przed Tobą. Nie przejmuj się - nie zdoła dobiec, bo wraz z kawałkiem dachu spadnie w dół. Wykończ go i wskocz do tego wagonu, po czym od razu przykucnij, bowiem tuż obok, za przegródkami znajduje się kolejny oponent. Wychyl się i zabij go pociskiem z shotguna bądź snajperki. Przeskocz na kolejny wagon i wąskim chodniczkiem, który prowadzi wokół wagonu, przedostań się na jego lewą część. Pośrodku spostrzeżesz drzwi. Po ich otwarciu zostaniesz przywitany salwą pistoletów dwóch ostatnich strażników. Zabij ich z shotguna, po czym wejdź do środka wagonu i obróć się o 180 stopni. Na drzwiach do dalszej części wagonu znajduje się zabezpieczenie. Rozwal je z dubeltówki i wejdź otwartymi już drzwiami do środka. W tym momencie uaktywni się animacja - John zdetonuje głowicę, a misja zostanie zaliczona.

## Etap 3 - The Armory (Zbrojownia)

Lokacja: Księgarnia Lasky's w Nowym Jorku

Cele:

- skontaktuj się z Samem
- przygotuj się na kolejną misję

Etap nie należy do najtrudniejszych. Po prostu musisz otrzymać odprawę na kolejną misję. Zejdź ze schodów, skręć w lewo i otwórz drzwi. Znajdziesz się w bibliotece. Podejdź do głównego stolika i zagadaj sprzedawcę (klawisz użyj) - Sama. Idź za nim. Po chwili znajdziesz się w sekretnym pokoju, w którym czeka na Ciebie Hawk. Dostaniecie zadanie zniszczenia drugiej bomby, nazwanej Queen Bee. Została ona dostarczona do nieprzychylnej zachodowi frakcji w Kosowie...

Podejdź do głównego komputera i użyj go. Dostaniesz możliwość zakupu różnej broni na misję. Wybór należy do Ciebie. Ja wziąłem sobie raptora, czterdziestkę czwórkę i snajperkę. Z ekwipunku zaś - pancerz, granaty i plastik.

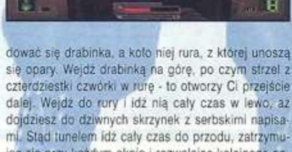
## Etap 4 - Kosowo Sewers (Kosowo: Piwnice)

Lokacja: Gracanica, Kosowo

Cele:

- znajdź i zniszcz Queen Bee
- rozwal terrorystów
- pomóż oddziałom sprzymierzonym

Zaczynasz w kanałach pod Kosowem. Pobiegnij do przodu, potem w lewo, rozwalając na swojej drodze wpierw dwóch, następnie aż czterech kolesi. Znajdziesz się w dużym pomieszczeniu z rozwaloną ścianą na lewo i dwoma korytarzami kawałek dalej (również po lewej). Wejdź w jeden z tych korytarzy, idź nim w prawo do momentu, gdy dojdziesz do kolejnego dużego pomieszczenia z dużą ilością oponentów. Rozwal ich wszystkich, po czym wskocz w wyrwę w ścianie i idź nią dalej, starając się unikać przy tym spadających odłamków i strzelających kolesi. Korytarzami idź naprzód i wskocz do rury, która prowadzi do zamglonego tunelu. Idź tym tunelem aż dojdziesz do kolejnego pomieszczenia z oponentem na lewo od Ciebie. Kiedy już go poślesz w piach, obróć się i rozwal kolejnego kolesia, który jest nad Tobą, na górze. Wespnij się tam i wejdź w otwór kolejnej dużej rury. Idź nią cały czas do przodu, aż do drabinki. Wespnij się po niej na samą górę. Po drugiej stronie pomieszczenia zobaczysz Hanka, który nakaże Ci odkręcić znajdujący się tu zawór. Zrób to: woda, która spłynie korytarzami rozwali ścianę w jednym z pierwszych pomieszczeń. Kiedy to się stanie drabinką zejdź w dół, wróć w lewo i do pierwszego pomieszczenia i znów w lewo. Tutaj znajdziesz kilku nowych wrogów z karabinami maszynowymi. Zestrzel ich wszystkich i skręć w prawo, do nowo powstałego tunelu. Rozwal oponentów, po czym - uważając na to, że za chwilę jedna z szyn się oberwie - podejdź jeszcze kawałek do przodu. Na kolejnej planszy jest dwóch następnych chętnych na mały sparring. Uważaj jednak - grają niesportowo: ten po lewej ma granaty. Wymierz im czerwone kartki za pomocą snajperki, po czym wejdź w niezniszczony korytarz na prawo od Ciebie. Przejdź małym tunelem, który doprowadzi Cię do drabiny. Wespnij się po niej na górę i podnieś pancerz po niedawno zabitym żołnierzu. Skręć w tunel na lewo od Ciebie i idź do przodu, uważając na kolesi, którzy grzeją do Ciebie z dołu. Biegnij dalej pomostem, skręć w lewo i biegnij dalej korytarzami niszcząc nowych napastników - w ten sposób powinieneś dotrzeć do drabinki prowadzącej w dół. Zejdź nią i wejdź w tunel na lewo, który doprowadzi Cię do dziury w ziemi. Zeskocz na dół i pójdź zamglonym tunelem do końca, do drabiny, którą będziesz mógł wyjść na górę. Tutaj spostrzeżesz, że uciekająca ciężarówka przejeżdża jednego z oponentów, po czym wybucha. Rozwal zaskoczonego drugiego oponenta, po czym pozbieraj amunicję i apteczkę znajdujące się w pobliżu. Wejdź bardzo długą drabiną na górę i podejdź do zaworu, który się tu znajduje. Jego przekręcenie spowoduje, że jedna z rur spadnie na ziemię. Teraz zejdź tą drabiną na dół, obróć w prawo i pójdź korytarzem do przodu. Dotrzesz do pomieszczenia z niedawno co zniszczoną rurą. Rozwal kolesia, który się na Ciebie czai w zaułku na prawo i wejdź drabinką na górę. Stąd zeskocz na rurę i przejdź nią w dół, do niezbadanej jeszcze części planszy. Za chwilę zobaczysz dwóch oponentów stojących za murkiem. Przygotuj snajperkę i dwoma szybkimi, celnymi strzałami zmień ich we fragmenty materii nieożywionej. Idź dalej - zobaczysz nasyp z piasku i murek na samej górze tego nasypu. Jest tutaj pięciu kolejnych przeciwników. Schowaj się za murkiem, wyceluj snajperą i co chwila wychylaj się, by ściągnąć kolejnego żołnierza. Kiedy już uporasz się z nimi, zmień broń na czterdziestkę czwórkę i zacznij wspinać się po piachu na górę. Jeden koleś będzie chciał zejść na dół - zastrzel go i idź dalej, ciemną rurą do następnego pomieszczenia. Rozwal wszystkich oponentów, po czym wyjdź na zewnątrz i... wejdź w kolejną rurę na lewo od Ciebie. Stąd przejdź do następnej planszy, rozwal wszystkich wrogów, weź apteczkę i znów wejdź do następnej rury na lewo. Kiedy ona się skończy, zeskocz na dół i wskocz do tunelu. Przejdź kilka tunelików do miejsca, w którym po Twojej prawej stronie będzie znajdować się drabinka, a koło niej rura, z której unoszą się opary. Wejdź drabinką na górę, po czym strzel z czterdziestki czwórki w rurę - to otworzy Ci przejście dalej. Wejdź do rury i idź nią cały czas w lewo, aż dojdziesz do dziwnych skrzynek z serbskimi napisami. Stąd tunelem idź cały czas do przodu, zatrzymując się przy każdym oknie i rozwalając kolejnego napastnika (w ten sposób powinieneś bezpiecznie wyeliminować trzech oponentów). Na końcu wyjdziesz na powierzchnię, a przed Tobą będzie stał czwarty, ostatni już oponent. Zestrzel go z broni maszynowej. Po chwili przybiegnie tutaj Hawk z dowódcą KLA, który da wam kilka dalszych informacji na temat położenia Queen Bee.



## Etap 5 - Kosovo Town and Anti-Aircraft Gun [Kosowo: miasto i działko antylotnicze]

Lokacja: Gracanica, Kosowo
Cele:

- znajdź i zniszcz stanowisko AA
- rozwal wrogów
- pomóż oddziałom sprzymierzonym

Właśnie zaczynasz najlepszy - moim skromnym zdaniem - etap w całej grze. Startujesz wewnątrz zniszczonej rury. Podejdź kawałek do przodu. Dowiesz się od Hawka, że Queen Bee ma niedługo zostać odpalona. W pierwszym pomieszczeniu, w którym się znajdziesz, stoi skrzynia. Zniszcz ją i weź noktowizor. Wejdź na schody i przejdź piaskiem i wejdź na górę. Idź korytarzem w prawo i zabij jeszcze kilku wrogów w kolejnych korytarzach. Kiedy dojdziesz do pomieszczenia, w którym dwóch żołnierzy strzela do Ciebie z bunkra, nie wychodź, tylko uaktywnij snajperkę i kryjąc się za ścianą zestrzel ich dwoma celnymi strzałami. Zmień broń na bardziej poręczną (np. 44) i wejdź do pomieszczenia, po czym od razu obróć się. Zza Ciebie wyjdzie bowiem dwóch kolejnych serbskich żołnierzy. Oczywiście zabij ich. Weź apteczkę, która znajduje się w jednej ze skrzyń, po czym opuść to pomieszczenie drzwiami na prawo od bunkra. Wejdź na kolejne schody, wespnij się po nich na samą górę, zeskocz na rampę, która znajduje się po lewej i wreszcie wejdź w drzwi wiodące do następnego pomieszczenia.

Z okien będzie strzelało do Ciebie kilku snajperów - poza nimi będziesz musiał stawić czoła kilku normalnym piechocińcom. Wykończ ich wszystkich. Podejdź kawałek do przodu - zobaczysz czołg chroniony przez kilku żołnierzy. Strzeli on w most i odjedzie. Wejdź na most i przejdź do uszkodzonej części. Tu zobaczysz rozwaloną pomarańczową rurę. Zeskocz w dół, przykucnij i wejdź w rurę. Idź naprzód - dotrzesz do drabinki. Wejdź nią na górę - znajdziesz się w kolejnym budynku. Zniszcz skrzynki znajdujące się po Twojej lewej stronie i weź znajdujące się tam granaty. Dodatkowo zbierz pancerz i idź na prawo. Jest tam przez wyłom w murze - znajdziesz się na otwartej przestrzeni. Zabij wszystkich oponentów (zobaczysz przy okazji jak dwóch nieszczęsnych żołnierzy ginie od strzału moździerza). Pobiegnij do kościółka i wejdź do środka. Wybiegnij przez tylnie drzwi i biegnij cały czas do przodu uważając na wrogów. Po chwili znajdziesz się w kolejnej zbombardowanej części miasta. Obróć się i zabij wroga na górze. Zabij wszystkich okolicznych, a namolnych wrogów i wskocz na metalową rurę, po czym wskocz na budynek. Otwórz drzwi i biegnij cały czas do przodu - do miejsca, gdzie w Twoim kierunku posypią się kule. Zwróć uwagę, że wrogowie poukrywali się za workami z piaskiem, więc zrozumiałe są kłopoty jakie początkowo może sprawiać ich sprawne wyłuskiwanie. Aby ułatwić sobie zadanie rzuć w nich granatem, lub ukryj się za jakąś ścianą i wychylając się zza niej eliminuj pojedynczo za pomocą snajperki. Kiedy uporasz się z problemem wskocz na rampę, która jest za workami z kilku wrogów - zabij ich z broni konwencjonalnej (uważaj na psa, który będzie biegł w Twoim kierunku). Znajdziesz się znów na zewnątrz - tu zobaczysz ciężarówkę, której przeznaczeniem jednak jest się przewrócić. Nie zajmuj się nią więc, tylko wybij wszystkich żołnierzy znajdujących się w polu Twego rażenia. Idź na lewo, tam gdzie są widoczne zniszczenia. Przejdź przez drzwi i zabij snajpera, który czai się na wieży, po czym zeskocz na dół, na podwórko po którym biega jeszcze kilku żołnierzy. Przejdź przez wyrwę w murze. Znajdziesz się w małym pomieszczeniu z drzwiami po prawej stronie i zgliszczami po lewej. Otwórz drzwi, zbierz apteczkę i amunicję, po czym przejdź koło ciężarówki, która leży z lewej strony. Strzel w małe okienko i przejdź nim do kolejnego pomieszczenia, na którego środku umieszczone jest potężne działo. Biegaj wokół tego działa i zabijaj kolejnych serbskich żołnierzy. Kiedy ostatnie ciało dotknie ziemi, misja będzie zaliczona.

## Etap 6 - Kosovo Hanger [Kosowo: hangar]

Lokacja: Gracanica, Kosowo
Cele:

- znajdź i zniszcz Queen Bee
- rozwal wrogów

Idź cały czas do przodu, wejdź po dostrzeżonej drabince na górę i otwórz drzwi. Weź z tego pomieszczenia amunicję, noktowizor i zbroję. Wejdź na górę po skrzynkach i wskocz w rurę klimatyzacji. Przejdź przez zamglone tunele - dojdziesz do drabinki. Teraz działaj po cichu - im dłużej będziesz spokojnie zabijał wrogów ze snajperki tym dłużej nie rozlegnie się alarm. Przełącz więc broń w snajperkę i zabij kolesia, który stoi przy alarmie. Teraz wejdź na drabinkę i wejdź na górę. Tutaj zobaczysz w budynku kolejnego strażnika stojącego przy alarmie - w budce wartowniczej. Zabij go pojedynczym mierzonym strzałem w krtań, po czym przedostań do budynku znajdującego się po Twojej lewej stronie (w wartownicy nie ma nic ciekawego, prócz przełącznika włączającego alarm). Teraz stań za skrzynkami i wykończ żołnierza, przemierzającego korytarz. Wejdź do pomieszczenia. Jak widzisz, na górze stał kiedyś strażnik, lecz Twój wcześniejszy strzał zmusił go do wiekuistego spoczynku. Wejdź na wieżyczkę po Twojej prawej stronie i spójrz w dół. Na jednej ze skrzynek leży apteczka. Zeskocz tam i weź apteczkę. Teraz przejdź przez małe, pojedyncze drzwi do kolejnego pomieszczenia. Tu zatrzymaj się i uspokój: po Twojej lewej stronie znajduje się całkiem spora liczba żołnierzy. Wyciągnij snajperkę i korzystając z precyzji i siły ognia przez nią oferowanej usuń jak największą ich ilość. Kiedy wreszcie zorientują się skąd padają strzały i zaczną biec w Twoim kierunku, wyciągnij pistolet maszynowy i demokratycznie wykończ pozostałych przy życiu. Teraz przejdź na drugą stronę pomieszczenia i wejdź w pierwsze podwójne drzwi po lewej stronie. Zobaczysz krótkie demko, w którym Hawk wysadza ładunki wybuchowe - co powoduje zniszczenie niektórych wcześniejszych zapór. Weź cały ekwipunek, który znajduje się w tym pomieszczeniu: amunicję, granaty, apteczkę i pancerz. Wejdź do pomieszczenia, które znajduje się obok drabinki, podejdź do komputerów i wyłącz systemy ochronne. Teraz wróć do głównego hangaru i wejdź przez podwójne drzwi do następnego pokoju. Zabij oponentów, po czym - jeżeli jesteś ranny - użyj apteczki, która znajduje się na ścianie. Zanim opuścisz to pomieszczenie, podnieś pancerz i amunicję leżące na ziemi. Teraz zejdź schodami i pójdź korytarzem do przodu, zabijając biegnących w Twoją stronę żołnierzy. Wejdź do lądowiska dla helikopterów i zabij kolejnych oponentów. Weź stąd C4 i kolejne apteczki. Pójdź do pokoju zarządzania i uruchom przycisk na pulpicie. Dzięki temu maszyna ze skrzynią przesunie się, odsłaniając małe okienko. Wyjdź z tego pomieszczenia i podejdź do okienka. Chroniącą je kratę rozwal dowolną bronią (nóż?) i wczołgaj do środka. Przeczołgaj się na drugą stronę zamkniętych drzwi. Zmień broń na maszynową i naciśnij przycisk przy drzwiach. Zabij wszystkich okolicznych żołnierzy i zejdź korytarzem do kolejnego dużego pomieszczenia z wieloma żołnierzami. Pozbieraj stąd wszystkie przedmioty, po czym skręć w korytarz na lewo. Usłyszysz komunikat Hawka o niespodziance, która czeka ciężarówkę. Przejdź przez podwójne drzwi i poczekaj aż ciężarówka wybuchnie, raniąc przy tym stojących najbliżej żołnierzy. Wyeliminuj pozostałych i idź w stronę drzwi po prawej. Uważaj jednak na snajpera, który właśnie mierzy Ci w głowę: znajdziesz go po prawej stronie. Na końcu korytarza zobaczysz duże pomieszczenie ze schodami pośrodku. Wejdź na schody i przejdź przez drzwi po drugiej stronie chodnika. Teraz obejrzysz sobie krótką scenkę, w której John i Hawk otwierają drzwi do głównego hangaru. Przy okazji włączy się alarm, który sprowadzi na Twoją głowę więcej żołnierzy. Korzystając z chwili przerwy zbierz wszystkie przedmioty, które się tutaj znajdują. Poczekaj chwilę - już po parunastu sekundach pojawi się tutaj nowa partia nowych żołnierzy. Wykończ ich wszystkich i zacznij wracać do hangaru. W pomiesz-

czeniu ze schodami czeka Cię znów walka z wrogami - wyeliminuj ich najlepiej za pomocą granatu i dokańczając dzieła zniszczenia bronią maszynową. Wróć do hangaru. Otwórz drzwi i od razu przesuń się w prawo. Masz do wyboru wrzucić wrogom granat dymny i wykończyć zasypując gradem pocisków 5.56 bądź eliminować pojedynczo ze snajperki dopóki się da, po czym również przełączyć w karabin maszynowy. Tak czy owak jednak - po zabiciu ostatniego zobaczysz jeszcze demko, jak wykradziony bombowiec eksploduje...

### Etap 7 - Udeineniya Canyons (Udeineniya: kaniony)

Lokacja: Udeineniya, Syberia
Cele:

- znajdź wejście do strzeżonej bazy
- rozwal terrorystów
- znajdź i zniszcz Nest Egg

Zaczynasz ten etap w lodowych kanionach, gdzieś na końcu świata zwanym Syberią. Idź cały czas do przodu, do chwili gdy John wypowie kwestię o starych fortyfikacjach. Teraz wyciągnij snajperkę, ukryj się za ścianą, wychyl i poczekaj, aż pierwszy żołnierz znajdzie się na linii ognia. Zabij go, po czym trochę wyjdź do przodu i snajperką rozwal kolejnego kolesia, stojącego w wieży wartowniczej. Podejdź jeszcze trochę i rozwal trzeciego strażnika - tego stojącego na moście. Z wieżyczki weź amunicję, po czym wejdź na most i idź powoli do przodu. Przygotuj snajperkę i rozwal kolesia, który kręci się w kanionie za mostem. Podejdź jeszcze kawałek i ponownie snajperką zniszcz działo maszynowe, które znajduje się bunkrze na lewo od Ciebie (wiem, że to niezbyt wiarygodne, liczy się jednak skuteczność, a tej temu sposobowi odmówić nie sposób...). Wykończ jeszcze ostatniego strażnika, wejdź do bunkra i weź z niego apteczkę. Idź dalej kanionem, uważając na zboczu na kolesia, który znajduje się na górze i kolejnego, który stamtąd zeskoczy - tych dwu wyeliminuj raczej za pomocą czegoś innego niż snajper rifle. Po paru chwilach dojdziesz do kanionu, którego brzegi łączy rura. Przechodząc po niej uważaj, by nie ześlizgnąć się na dół. Zejdź powoli i przygotuj snajperkę. Rozwal z niej dwóch strażników, po czym podejdź jeszcze kawałek do przodu i rozwal wieżyczkę czołgu, który tu stoi (wystarczy jakieś 10 do 12 strzałów, a sposób wydaje się być najbezpieczniejszym ze wszystkich). Spójrz w lewo i zapamiętaj widok rury, jaką zobaczysz - będzie Ci ona potrzebna w dalszej części rozgrywki. Teraz przejdź na prawo i schowaj się za budynek, gdyż na moście nad Tobą zobaczysz jadący czołg. Kiedy zniknie Ci z oczu, z nasypu w śnieg zeskoczy dwóch, tuż za nimi zaś pojawi się dwóch kolejnych. Zabij wszystkich czterech i dalej przedzieraj się naprzód. Dojdziesz do czołgu stojącego na polance. Dzięki cięższej broni rozwal wszystkich strażników, po czym schowaj się za czołg i wychylając się zza niego rozwal obydwa działka automatyczne w bunkrach przy wejściu do budynku. Teraz już możesz bezpiecznie dostać się do jego wnętrza. Idź do przodu, po czym otwórz drzwi i rozwal dwóch kolesi na dole i jednego na półpiętrze. Skręć w lewo i podejdź do drzwi, które spostrzeżesz za czołgami. Otwórz je, zabij kolejnych dwóch strażników i schodami wbiegnij na górę. Teraz, korzystając z drabinek wespnij się na samą górę (trzy razy) i zabij wszystkich oponentów. Zaraz po tym wbiegnij na schody i zabij strażnika, wreszcie - jeżeli chcesz - możesz na chwilę wyjść na zewnątrz, rozwalić następnego strażnika, dwa działka i wziąć apteczkę. Zejdź na dół - do pokoju ze skrzyniami i przejdź przez drzwi, które się za nimi znajdują. Zabij opancerzoną kobietę i - jeżeli musisz - użyj apteczki, która jest na ścianie, po czym wciśnij niebieski przycisk. Otworzyłeś rurę, którą widziałeś na zewnątrz. Masz 45 sekund, by do niej dotrzeć. Czasu masz naprawdę sporo, więc nie musisz się spieszyć (ponadto jeśli nie uda Ci się - możesz otworzyć rurę ponownie). Wejdź drabinkami na górę i otwórz przyciskiem drzwi, które się przed Tobą znajdują. Wyjdź na zewnątrz, zabij strażnika i podbiegnij do przodu i w prawo. Wskocz do rury, przejdź na jej drugą część i poszerz wyrwę, która znajduje się w jej prawej stronie. Rozwal dwóch kolesi, którzy biegają na zewnątrz. Wbiegnij za czołg i zabij wrogów, którzy będą pojawiać się w polu rażenia. Kiedy dym opadnie, biegnij naprzód i spróbuj jak najszybciej zniszczyć działko, które się tutaj znajduje. Drabinką wejdź do budynku po lewej, rozwal kolesia, weź pancerz, po czym rozwal drugie automatyczne działko. Teraz wyjdź stąd i przejdź śnieżną półką na kolejną część wież. Weź apteczkę i - jeżeli chcesz - możesz zejść na rurę na dół i wziąć kolejną apteczkę. Poczekaj, aż z kanionu wybiegnie dwóch kolesi, zastrzel ich, po czym sam wbiegnij w ten kanion. Podbiegnij do przodu, wskocz w wydeptaną dziurę w ziemi, przygotuj snajperkę, po czym zestrzel nią dwóch kolesi w wieżyczkach i jednego koło bramy. Podejdź do przepaści i zrób dziurę w jednej z rur (tej po prawej). Zeskocz na nią i przeczołgaj się nią do przodu, później w lewo. Rozwal kolesi, wejdź na górę, otwórz drzwi, rozwal kolejnych kolesi i skręć w lewo, do garażu z dwoma czołgami. Skręć znów w lewo, wskocz do rury i przejdź nią kawałek do przodu. Etap zaliczony.

### Etap 8 - Udeineniya Denensive Installation (Udeineniya: instalacja obronna)

Lokacja: Udeineniya, Syberia
Cele:

- znajdź wejście do strzeżonej bazy
- rozwal terrorystów
- znajdź i zniszcz Nest Egg

Idź rurą do przodu, potem wejdź na drabinkę i rozwal wszystkich trzech strażników w pomieszczeniu z czołgiem. Weź apteczkę, pancerz i wyjdź z tego pomieszczenia małymi drzwiami. Tu zabij kolejnych dwóch strażników i idź pomostem dalej. Nie zeskakuj na dół - jest tam tylko worker (nie strzelaj weń!), więc szkoda czasu. Otwórz drzwi i zniszcz działo automatyczne, które znajduje się nad schodami. Rozwal także dwóch kolejnych strażników, którzy przybiegną tutaj, po czym zejdź na dół i otwórz drzwi. Zabij kolejnych trzech strażników i zejdź schodami na dół. Dwóch kolesi będzie biegło na Ciebie, więc możesz się ukryć i wyeliminować ich celnymi strzałami ze snajperki. Korzystając z faktu, że masz ją w dłoniach wykończ trzeciego, który znajduje się powyżej i idź dalej schodami. Wejdziesz do pomieszczenia w którym przez okno będziesz widział strzelający helikopter i kolesia. Poczekaj, koleś w helikopterze jest na tyle głupi, że za chwilę sam zniszczy swoją maszynę. Przejdź teraz podwórkiem do następnego pomieszczenia. Rozwal czterech przeciwników, którzy się tu kręcą, po czym otwórz drzwi za schodami za pomocą niebieskiego przycisku przy komputerze. Zrzuć na schody granat - tak by wybuch uszkodził działko automatyczne. Teraz zeztomuj je do końca i rozwal kolejnych nadbiegających strażników. Idź w prawo, ignorując drabinkę i rozwal resztę strażników. Rozwal kratę, która leży na ziemi i zeskocz na dół, do tunelu. Zejdź kolejną drabinką na dół, rozwal dwóch oponentów, po czym następną drabinką wejdź na górę i - jeżeli musisz - użyj apteczki, która znajduje się na ścianie. Idź korytarzem i zabij dwóch przeciwników. Przed Tobą otworzy się śnieżny korytarz. Oszczędź sobie trudu i nie idź do drzwi po prawej, ponieważ są one zamknięte. Skieruj się natomiast dwukrotnie w lewo, rozwal wszystkich oponentów i wejdź mini-mostkiem na górę. Poczekaj, aż ktoś otworzy palnikiem drzwi od wewnątrz, po czym wejdź do tego pomieszczenia i rozwal kilku strażników, którzy się tu kręcą. Przejdź teraz pomostem nad kolejnym pomieszczeniem i rozwal jak największą ilość oponentów na dole. Idź cały czas prosto, aż do drzwi windy. I tu niespodzianka - okaże się, że wybuchający helikopter uszkodził je. Zeskocz na dół i wyjdź z tego pomieszczenia jedynymi drzwiami, które się tu znajdują. Przejdź korytarzykiem do magazynów. Zabij wszystkich kolesi, po czym skręć w prawo i kolejnym korytarzykiem przedostań do pokoju z dwoma generatorami i pracownikiem. Naciśnij oba przyciski przy tych maszynach, po czym wyjdź stąd kolejnymi drzwiami. Teraz idź do przodu śnieżnym tunelem, uważając jednak, by Cię nie przejechał czołg. Zabij wszystkich kolesi, wejdź drabinką na górę, zabij kolejnego kolesia i otwórz drzwi. Zorientowałeś się już, gdzie się znalazłeś? To te drzwi, które wcześniej pozostawały zamknięte. Skręć w prawo i idź korytarzami cały czas do przodu, aż dojdziesz do otwartych już drzwi windy. Bądź ostrożny jednak - w międzyczasie wysiadło z niej dwóch strażników - rozwal ich, kryjąc się za rogiem i wsiądź do windy.

### Etap 9 - Udeineniya Chemical Plant (Udeineniya: elektrownia)

Lokacja: Udeineniya, Syberia
Cele:

- rozwal terrorystów
- znajdź i zniszcz Nest Egg

Intro misji pokaże ci, że dwóch strażników masz już za sobą. Wejdź korytarzem do pierwszego pomieszczenia i rozwal wszystkich strażników, którzy znajdują się w środku. Otwórz zamknięte drzwi, korzystając z niebieskiego przycisku w pomieszczeniu strażniczym. Przejdź przez drzwi po lewej i rozwal kolesia, który kryje się w lewym narożniku w następnym pomieszczeniu. Otwórz drzwi za nim i rozwal wszystkich jego towarzyszy, jacy zgotowali Ci tu gorące przyjęcie. Przejdź do następnego korytarza i skręć w prawo. Zabij dwóch żołnierzy i wyjdź przez następne drzwi. Obróć się i idź cały czas prosto (drzwi po lewej jak na chwilę obecną są zawarte na głucho). Zabij kolesi i jeżeli chcesz, użyj ściennej apteczki. Naciśnij przycisk w kolejnym pomieszczeniu - zobaczysz, jak ludzie na dole zaczynają się dusić. Wróć do korytarza, którym szedłeś przed chwilą (tego z zamkniętymi drzwiami) i przejdź właśnie przez te przed chwilą zamknięte drzwi. Skręć w lewo,

po czym rozwal szybę w tym pomieszczeniu, by móc zeskoczyć na zewnątrz. Zobaczysz dwoje szklanych drzwi - przy jednych stoi strażnik i wali w nie pięściami. Ty skieruj się jednak do tych drugich drzwi. Przejdź do następnego pomieszczenia i rozwal czterech strażników, którzy się tu kręcą. Podejdź kawałek do przodu, zobaczysz jak część pomieszczenia wybucha. Użyj ściennej apteczki na lewo od Ciebie, w pomieszczeniu, w którym stoi naukowiec. Kiedy Twój stan zdrowia ulegnie nagłej oczekiwanej poprawie opuść to pomieszczenie przez dziurę w ścianie i następnie - drzwi. Rozwal strażnika pilnującego końca korytarza i włącz

przycisk. Wróć teraz do kilku skrzyń, które leżały na końcu pokoju i wejdź po nich do szybu wentylacyjnego. Idź nim w prawo, w lewo, później znów w prawo. Idź naprzód, po czym zeskocz do pomieszczenia ze strażnikami i rozwal ich. Kiedy wejdziesz do tego pomieszczenia, drzwi się zatrzasną, Ty zaś... cóż - zaczniesz się dusić. Nie rozpaczaj jednak - z pomocą przyjdą Ci naukowcy, którzy otworzą drzwi. Dzięki temu będziesz mógł wyjść w kolejnej części tych budynków. Użyj ściennej apteczki i wsiądź do windy. Użyj przycisku, by ją uruchomić, po czym rozwal dwóch kolejnych kolesi w następnym pomieszczeniu. Wejdź na górę sali i otwórz drzwi na prawo od windy. Użyj biało-czerwonej dźwigni i zejdź na dół, na platformę, po czym przekrocz drzwi po drugiej jej stronie. Wejdź do windy i uruchom ją, a wjedziesz do pomieszczenia z rakietą. Rozwal teraz resztę terrorystów, po czym obejrzyj filmik ukazujący fakt zniszczenia kolejnej, trzeciej już głowicy...

### Etap 10 - Iraqi Town (Irak: miasto)

Lokacja: Bagdad, Irak
Cele:

- znajdź bezpieczny dom i się przebierz
- znajdź wejście do ogrodzonej bazy Amu
- znajdź i zniszcz Lightfoot

Zaczynasz na uliczce - przed Tobą rozpościera się jedno z najbardziej bajkowych miast świata - Bagdad. Nie zapominaj jednak o celu w jakim tu przybyłeś i nie zacznij udawać turysty, a przede wszystkim - nie wychodź na podwórko, tylko przygotuj snajperkę i rozwal dwóch kolesi, którzy znajdują się w uliczce na lewo od Ciebie. Bądź ostrożny - jeden z nich dzierży broń na grubego zwierza - wyrzutnię rakiet. Wyjdź teraz na zewnątrz i zabij jeszcze trzech żołnierzy, starając się przy okazji nie ranić cywilów. Jako ochrony możesz użyć skrzynek lub ciężarówki. Pozbywszy się chwilowo zagrożenia, pozbieraj leżące na skrzynkach apteczki i zbroję. Teraz wejdź w duże drzwi znajdujące się za ciężarówką i idź korytarzem w prawo, po czym skręć do pomieszczenia na lewo i znów w prawo. Znajdziesz się w pokoiku o dziwnym kształcie, w którym dwójka okien prowadzi na podwórze. Wykorzystaj snajperkę dwukrotnie - na żołnierzu, po czym strafe'ując w prawo - na snajperze stojącym na pomoście. Wyskocz przez okno na podwórze i biegnij cały czas naprzód, aż do otwartej bramy, z której wyjdzie dwóch oponentów. Zabij ich, po czym obróć się, wejdź drabiną na dach i kolejnymi dachami dostań się na ten ze świetlikiem w kształcie okręgu. Wskocz na okno po lewej, przejdź kawałek pomieszczeniem i kolejnym oknem wyskocz na zewnątrz. Wskocz teraz w duże koło i momentalnie przykucnij. Przed Tobą i za Tobą stoi strażnik. Zabij ich obu, po czym wyjdź na zewnątrz. Zabij kolesi (ponownie najwyższy priorytet dający temu z wyrzutnią rakiet), po czym wejdź do budynku znajdującego się praktycznie na wprost wejścia do tego podwórka. Obejrzysz filmik, w którym Hawk przekazuje Ci twoje nowe ubranko i nakazuje wyjść tylnymi drzwiami. Zastosuj się do polecenia i zaraz po tym wejdź drabinką na dach. Teraz rozpędź się i przeskocz na kolejny dach na prawo od Ciebie. Wejdź w drzwi na końcu balkonu i idź do przodu, w prawo i ponownie korytarzem w prawo. Zbiegnij w dół za strażnikiem i w ostatnim pomieszczeniu raz jeszcze skręć w prawo. Znajdziesz się na zewnątrz. Poczekaj aż koleś otworzy bramę na prawo od Ciebie, po czym wejdź do środka i otwórz kolejną bramę. Żołnierz zapyta Cię o dokumenty. Wyciągnij shotguna i strzel mu w głowę - to jest Twoja przepustka. Pamiętaj jednak by rozwalić dwóch kolejnych żołnierzy, po czym obróć się. Z zamkniętej bramy wyjdzie dwóch

żołnierzy - jeden z wyrzutnią rakiet i jeden z bronią konwencjonalną. Rozwal ich (z wyrzutnią rakiet - pierwszego), podejdź do skrzynek w prawo i rozwal tę drewnianą - to odsłoni przed Tobą okienko. Wejdź do środka, po czym idź w prawo, przejdź koło drewnianych schodów prowadzących na górę i wejdź do piwniczki. Tu rozejrzyj się - drewniana skrzynka blokuje wyjście - rozwal ją, po czym zabij wszystkich strażników kręcących się po podwórku. Wyjdź na zewnątrz i wejdź do korytarza, który znajduje się naprzeciw. Rozwal kolesi na targu w budynku, uważając jednak - jak zawsze w takich okolicznościach - na osoby postronne i raczej niezasługujące na prezent w postaci ołowianego amuletu. Teraz podejdź jeszcze kawałek do przodu i snajperką wykończ oponentów, stojących na podwórku. Jeden znajduje się za stołem, dwóch kolejnych - na balkonach. Kiedy się z nimi uporasz zrobisz, idź w lewo i do przodu, w stronę głównego budynku. Beware: zupełnie niespodziewanie otworzy się brama za Twoimi plecami. Rozwal żołnierza, po czym wejdź w korytarzyk prowadzący do budynku. Ponownie rozwal kolesia, rozwal kolejnego, który stoi na górze, po czym wejdź na drabinkę i otwórz drzwi. Przed sobą ujrzysz mostek prowadzący do kolejnego budynku. Wyeliminuj wszystkich trzech żołnierzy będących na tym mostku, po czym szybko wejdź przez drzwi do następnego pomieszczenia, zanim koleś zdąży Cię ściągnąć z wyrzutni rakiet. Przerwa na krótką animację i bolesny powrót do rzeczywistości, gdy stoisz przy oknie, a pod Tobą jest trzech oponentów. Wyjdź na dach i zabij wszystkich trzech. Brama na lewo od Ciebie otworzy się. Rzuć tam z dwa granaty - to powinno wystarczyć na kolesia z wyrzutnią rakiet i dwa psy. Teraz zeskocz na dół i poczekaj, aż otworzy się brama na prawo od Ciebie. Rozwal dwóch kolesi, którzy wybiegną ze środka, po czym wejdź do pomieszczenia kontrolnego i naciśnij przycisk otwierający bramę. Weź jeszcze apteczkę i C4, po czym wejdź w nowo otwartą bramę.

### Etap 11 - Iraqi Military Bunker (Irak: baza wojskowa)

Lokacja: Bagdad, Irak
Cele:

- znajdź i zniszcz Lightfoot
- rozwal wrogów

Na starcie przejdź podwójnymi drzwiami po prawej do środka. Zabij strażnika i weź zbroję i apteczkę. Idź naprzód - znajdziesz się na platformie z kraty. Tu rozwal kolesia stojącego poniżej, po czym naciśnij przycisk uruchamiający tę dziwną windę (znajduje się ona na lewo od Ciebie). Skręć w tunel po lewej, przy okazji rozwalając kolejnego kolesia i ponownie obróć się w lewo. Spostrzeżesz przed sobą grubą rurę - po obydwu jej stronach będą znajdować się koła. Przekręć je oba i obserwuj spektakularną eksplozję. Wpełznij w nowo powstały tunel, przeczołgaj się nim w prawo, następnie w lewo, by w końcu rozwalić strażników, którzy patrolują to pomieszczenie. Wyjdź z tunelu i przejdź przez kilka kolejnych sal wciąż zmierzając naprzód, następnie skręć w prawo i zejdź schodami na dół, przy okazji eliminując żołnierzy i podnosząc ze skrzynek pancerz i apteczkę. Przejdź obok podnośnika i wejdź do kolejnego pomieszczenia. Wespnij się po drabince znajdującej się po lewej stronie, na samą górę. Kiedy znajdziesz się na zewnątrz, rzuć granat na dróżkę przed Tobą lub podejdź kawałek i podłóż tam C4. Tym sposobem łatwo uwolnisz się od zagrożenia jakie stanowi pięciu żołnierzy, którzy będą biec w Twoją stronę. Idź teraz do przodu, rozwal kolesi w korytarzu, po czym tymże samym korytarzem podejdź jeszcze kawałek tak, by dojść do ciężarówki, która stoi po prawej stronie tunelu. Ustaw się przodem do niej i poczekaj chwilę. Po parunastu sekundach ciężarówka odjedzie, a Twoim oczom ukaże się dwóch żołnierzy. Wyeliminuj ich, wyjdź wreszcie na zewnątrz i kieruj się naprzód. Przedostań się w miejsce, gdzie na

lewo od ciężarówki znajdował się strażnik - podnieś apteczkę. Wyjdź stąd i idź dalej, uważając na oponenta, który wyskoczy zza murka i następnie przeciwnika atakującego z prawej strony. Dojdziesz do drzwi po lewej stronie. Tu uważaj, gdyż mają one zamiar otworzyć się i wypuścić żołnierza z wyrzutnią rakiet. Rozwal go możliwie jak najszybciej i przejdź przez nie - znajdziesz się w

budynku z dwoma platformami. Zwróć uwagę na przyciski na ścianie - gdy naciśniesz je, platforma po lewej stronie wjedzie do góry. Wjedź tam wraz z nią, po czym od razu w następnym pomieszczeniu ukryj się w jakimś przytomnym miejscu (na przykład za ciężarówką bądź skrzyniami). Powód: jest tu pięciu narwańców z maszynówami. Zabij ich, podnieś pancerz, który leży za skrzynkami i skieruj się do następnego pomieszczenia. Zabij oponenta i zeskocz do rury na lewo od Ciebie. Przejdź korytarzem dalej, do miejsca gdzie zmuszony będziesz do zatrzymania się. Dokładnie w tym momencie Hawk poprosi Ciebie, byś pomógł mu podnieść most. Wyeliminuj zagrożenie z drugiej strony, co umożliwi Twojemu partnerowi uaktywnienie machinerii obsługującej most. Uwolnij się od groźby stanowionej przez nadbiegającą trójkę wrogów i przemierz most. Idź dalej, przez pomieszczenie, na którego prawej ścianie znajduje się apteczka. Obok jest przycisk, który włączy wiatraki. Zeskocz na dół i przejdź przez most poniżej - znajdziesz się w pomieszczeniu z szybami wentylacyjnymi. Wejdź w ten na wprost, skręć nim w prawo, potem idź do przodu i skręć w drugą odnogę po prawej. Trafisz do pomieszczenia, w którym niedawno zginął robotnik. To powinno dać Ci do myślenia - nie idź pomostem, tylko przeskocz na drugą stronę pomieszczenia. Wejdź w kolejny szyb, potem w następny i idź cały czas do przodu. Na jego końcu spotkasz Hawka, który zlokalizował kolejną bombę.

### Etap 12 - Iraqi Airfield and Cargo Plane [Irak: lotnisko i samolot dostawczy]

Lokacja: Bagdad, Irak
Cele:

- znajdź i zniszcz Lighfoot
- zatrzymaj Amu przed zabraniem bomby
- rozwal wrogów

Nim zdecydujesz opuścić to pomieszczenie, zbierz granaty, apteczkę i pancerz. Dopiero dopełniwszy tej powinności otwórz drzwi i postaraj się, robiąc jak najmniej hałasu, zlikwidować najbliższych oponentów. Biegnij w kierunku ciężarówki i wejdź do pomieszczenia za nią. Otwórz drzwi na lewo i przejdź przez nie. Wyczekaj do chwili, gdy czołg zniknie Ci z oczu, po czym rozwal kilku kolesi, którzy biegną w Twoją stronę. Nie koniec jednak na tym - wyciągnij snajperkę i wychyl się w lewo. Stoi tam pojedynczy cel - strzel weń. Dopiero wtedy przemierz podwórze i wbiegnij na schody po lewej. Rozwal kolesia i zejdź na dół, aż do dużych drzwi. Otworzą się one przed Tobą, zza nich zaś wybiegnie trzech strażników. Zabij ich jak setki poprzednio. Jeżeli nie byłeś wystarczająco dyskretny, zza Twoich pleców może wypaść kolejnych trzech strażników. Otwórz drzwi ponownie i wejdź do środka. Zeskocz na dół i weź ze skrzynek pancerz i apteczkę. Teraz pójdź na lewo, wejdź na drabinkę i naciśnij przycisk - to uaktywni poziomą windę ze skrzynkami. Wskocz na nią i przejedź do kolejnego pomieszczenia. Tu zeskocz i wejdź na kolejną drabinkę. Na górze zastrzel strażnika, po czym otwórz drzwi i wyjdź nimi na zewnątrz. Rozwal kolesia stojącego na schodach, po czym rzuć granatem w tych za barierkami. Kiedy padną wykazując ogólną niechęć do poruszania się, wejdź do tego pomieszczenia, obróć się i rozwal kolesi znajdujących się w pokoju nad Tobą. Wejdź teraz na górę, otwórz drzwi, obróć się o 180 stopni i wejdź w kolejne drzwi na prawo od tamtych. Rozwal kolesia i idź do przodu. Jeżeli chcesz, możesz podreperować swoje zdrowie apteczką, która znajduje się na prawo od Ciebie. Dobrze - teraz otwórz drzwi, rozwal kolesia i podejdź do klatki kontrolnej. Rozwal zamek, podejdź do maszyny sterującej i... momentalnie przykucnij - dzięki temu, mimo że posypią się strzały z pomieszczenia obok, to jako że przeciwnik Cię nie widzi, niewiele szkody przyniosą. Dla świętego spokoju zastrzel go korzystając ze snajperki i wychylając się zza maszyny. Dopiero wtedy też przesuń dźwignię (dwa razy) - szyna zadziała na bramę niczym taran. Wyjdź stąd i przejdź przez otwartą bramę. Otwórz drzwi po lewej od siebie i nie wychodząc na zewnątrz wyeliminuj jak najwięcej oponentów. Teraz wyjdź, pobiegnij w prawo i schowaj się za skrzynkami. Poczekaj, aż czołg odda kilka niecelnych strzałów, po czym wychylając się i ukrywając, rozwal jego wieżyczkę. Po jego zniszczeniu pójdź w stronę ognia i przejdź obok skrzynek (niszcząc przy okazji trzech strażników) na lotnisko (niszcząc już na nim kolejnych dwóch wrogów). Wejdź do samolotu. Dowiesz się, że Hawk potrzebuje trochę czasu, zanim włączy samolot. Czeka Cię więc jego obrona. Stań przed wejściem do samolotu i nie pozwól, by żaden oponent się przedarł w jego pobliże. Kiedy pojawi się grupa atakująca z prawej strony, niszcz ich granatami lub ogniem ciągłym. Kiedy oponenci pojawiać się będą z lewej strony - ściągaj ich precyzyjnymi strzałami ze snajperki. Wreszcie kiedy... skończy Ci się amunicja, pobiegnij szybko na początek samolotu i uzupełnij zapasy, po czym od razu wróć w poprzednio zajmowane miejsce. Po zabiciu kilkunastu przeciwników, Hawkowi nareszcie uda się uruchomić silniki samolotu. Tym samym też misja zakończy się sukcesem.

### Etap 13 - Armory Briefing #2 [Zbrojownia]

Lokacja: Księgarnia Lasky's w Nowym Jorku
Cele:

- skontaktuj się z Samem
- przygotuj się na kolejną misję

Tutaj postępuj podobnie jak w etapie trzecim - zejdź schodami na dół, wejdź do księgarni, podejdź do Sama i pogadaj z nim. On zaprowadzi Cię do ukrytego pomieszczenia, w którym dostaniesz kolejne zlecenie. Podejdź do komputera, przyjmij zadanie, wyposaż się w broń i... zacznij kolejny etap.

### Etap 14 - New York Warehouse [Nowy Jork: magazyn]

Lokacja: Nowy Jork
Cele:

- zatrzymaj handel bronią
- złap Sabre'a
- rozwal terrorystów

Zaczynasz stojąc za ciężarówką. Wskocz do niej, wtedy drzwi do niej się zamkną, a przez dach wskoczy punk. Zabij go, po czym już przy wyjściu z auta - postąp podobnie z kolejnym wrogiem. Wyjdź z ciężarówki i obróć się na lewo, w stronę kolejnego przeciwnika. Kiedy i ten padnie, podejdź kawałek i przejdź przez drzwi na prawo. Zabij kolesi po drugiej stronie siatki, po czym wejdź po skrzynkach po prawej i przeskocz nad siatką. Opuść to miejsce wychodząc drzwiami po lewej. Idź cały czas do przodu, eliminując nowych wrogów. Kiedy znajdziesz się na podwórku za domami, zniszcz czerwoną beczkę w prawym narożniku podwórka - to spowoduje, że słup telefoniczny zwali się na kratę, co pozwoli Tobie przejść do kolejnego obszaru gry. Idź dalej, neutralizując kolejnych wrogów. Gdy usłyszysz nad sobą strzały, podnieś głowę i zabij kolesia stojącego w kontenerze. Wejdź na górę i wyciągnij z kontenera dwa ładunki C4. Teraz biegnij naprzód, do momentu, gdy znajdziesz się na podwórku z parą drzwi. Zabij wszystkich gangsterów, po czym wejdź w te jedyne, które dały się tutaj otworzyć. Bądź przygotowany jednak by zwalczyć czterech oponentów którzy są w środku. Weź amunicję z kontenera, po czym wyjdź z tego pomieszczenia drzwiami po drugiej stronie pomieszczenia. Idź teraz w lewo, po czym w prawo. Wejdź do kolejnego pomieszczenia przez srebrne drzwi. Zabij wszystkich i obróć się w stronę skrzynek. Po Twojej prawej stronie znajduje się apteczka, więc jeżeli potrzebujesz pomocy - użyj ją. Wejdź schodami na górę i przejdź przez drzwi do kolejnego pomieszczenia. Zobaczysz filmik, w którym Sabre wykonuje wymianę broni, po czym - spostrzegłszy Cię - ucieka, zostawiając jednak paru swoich podwładnych. Zabij ich, używając do tego broni maszynowej lub granatu i zeskocz w dół. Podbiegnij do zwłok - jeden z kolesi miał ciężki karabin maszynowy - przywłaszcz go sobie. Wyjdź drzwiami, którymi w chwilę wcześniej opuścił towarzystwo Sabre i zabij wszystkich członków gangu znajdujących się na zewnątrz. Przejdź pod pierwszą ciężarówką, po czym obróć się w prawo i zabij gangstera, który na niej stoi. Przejdź pod drugą ciężarówką i skręć w prawo, by znaleźć pomieszczenie, w którym leży pancerz. Wróć do pierwszej ciężarówki i idź cały czas prosto (by drzwi, którymi tu wszedłeś, były na lewo od Ciebie). Obróć się w prawo i idź cały czas do przodu, aż dojdziesz do siatki z wysokim napięciem, przy której czyha kolejny oponent. Strzel weń, a spadnie on na siatkę, co spowoduje z kolei, że brama, która wcześniej była zamknięta, otworzy się. Przejdź przez tę bramę, a zobaczysz Sabre'a biegnącego przed Tobą.

### Etap 15 - New York Steam Tunnels [Nowy Jork: tunele parowe]

Lokacja: Nowy Jork
Cele:

- złap Sabre'a
- rozwal terrorystów

Wskocz w rurę i pełznij nią cały czas naprzód. Już po chwili będziesz mógł z niej wyjść i pobiec do przodu tunelami, goniąc Sabre'a. Otwórz drzwi i wbiegnij do pomieszczeń. Uważaj jednak: tutaj sprawdzić się będziesz musiał w walce z naprawdę wieloma członkami gangu Sabre'a. Toruj sobie drogę brnąc uparcie naprzód i przy okazji zabierając ze sobą apteczkę i amunicję. Kiedy wyjdziesz z budynku i znajdziesz się na rampie, z której możesz zeskoczyć na dół, nie rób tego. Idź prosto i wejdź do małego pomieszczenia. Jest tutaj apteczka, którą możesz podreperować swoje siły witalne. Teraz wyjdź z tego pomieszczenia i zeskocz w dół. Biegnij do przodu, potem w lewo, przebiegając koło uszkodzonych rur. Przebiegnij przez kilka kolejnych pomieszczeń, aż staniesz przed torowiskiem. Poczekaj aż przejedzie pociąg, po czym zabij wroga, którego spostrzeżesz po drugiej stronie torowiska. Teraz przeskocz przez tory (uważaj, by nie spaść na nie!) i otwórz sobie drzwi prowadzące do kolejnego pomieszczenia. Zabij trzech oponentów i otwórz kolejne drzwi, po czym od razu je zamknij - dzięki temu granat rzucony przez kolesia w tamtej sali wybuchnie jeszcze w tamtym pokoju. Wykończ ich i zbiegnij schodami na sam dół, do miejsca, w któ-

rym rura blokuje ścieżkę. Teraz wejdź w ciemny, zniszczony tunel i idź nim naprzód - po chwili znajdziesz się na stacji metra. Zabij wszystkich oponentów, weź granaty, które znajdują się w skrzynkach, po czym wejdź w kolejny ciemny tunel (na lewo od poprzedniego). Znajdziesz się na kolejnej stacji. Zabijaj wszystkich oponentów, którzy się będą tutaj pojawiać do momentu, gdy etap zostanie zaliczony.

## Etap 16 - New York Buildings (Nowy Jork: budynki)

Lokacja: Nowy Jork
Cele:

- złap Sabre'a
- rozwal terrorystów
- pomóż swoim jednostkom

Przed Tobą znajduje sie kasa i półpiętro. Dwóch kolesi czai się na Ciebie w kasie, jeden stoi na półpiętrze. Zabij ich i biegnij na lewo. Pod żadnym pozorem nie strzelaj do członków Swatu, tylko biegnij dalej. Pomóż policjantom uwolnić zakładnika, po czym wbiegnij na schody. Uważaj na kolesia, który znajduje się na samej górze. Otwórz drzwi i zabij dwóch oponentów. Biegnij do przodu, osłaniając zakładnika, który biegnie w Twoją stronę. Zabij dwóch prześladowców i idź dalej. Jedne z drzwi się otworzą - tam będzie dwóch wrogów i zakładniczka. Kropnij ich i idź dalej. Teraz cały czas biegnij korytarzami, zabijając kolejnych wrogów i ratując jeszcze czterech zakładników. Kiedy dobiegniesz do schodów, obróć się i wróć do pierwszych drzwi na prawo, które mijałeś. Otwórz je, zabij oponenta, po czym od razu biegnij do pomieszczenia na lewo i zabij wroga nim on zabije zakładnika. Zejdź schodami na drugie piętro, otwórz sobie śrutem okno i zabij oponenta, który stoi na schodach przeciwpożarowych. Zabij kolejnych dwóch, którzy na dole walczą z policją. Teraz wskocz na barierkę schodów i skocz do przodu, w otwarte okno zniszczonego domu. Doskocz do zamkniętych drzwi i je otwórz. Kiedy będziesz na środku pomieszczenia, podłoga pod Tobą i Twoim wrogiem zapadnie się. Wykorzystaj to, by go zabić. Wyjdź stąd kolejnymi drzwiami i zabij kolesi, którzy stoją na rusztowaniu nad Tobą. Otwórz ostatnie już drzwi i zabij zabójcę. Ma on na sobie zbroję, więc najlepiej jest go ściągnąć maszynówką. Wejdź do zniszczonego budynku i podejdź do drabiny. Usuń dwóch wrogów, którzy są na górze i wejdź właśnie na górę. Kiedy znajdziesz się już na górze, zabij kolejnych dwóch oponentów i idź cały czas do przodu. Otwórz drzwi i kropnij wszystkich wrogów, którzy tu są, pamiętając o tym, że dwóch znajduje się na dachu bloku. Wejdź rurą na dach. Etap się skończy, natomiast włączy się filmik, w którym John i Sabre prowadzą ciekawą konwersację...

## Etap 17 - Sudan Train Yard (Sudan: perony)

Lokacja: Kordofan, Sudan
Cele:

- znajdź wejście do fabryki broni
- rozwal terrorystów
- zniszcz fabrykę broni

Znowu z Hawkiem na misji. Na Twoje szczęście lub nieszczęście... Obróć się w prawo. Stoi tutaj dwóch terrorystów plus jeden, kawałek od nich. Zabij wszystkich trzech. Wejdź do kolejnego pomieszczenia. Zabij kolesi. Uważaj, jeden może pobiec na schody (nie będziesz go widział), po to, by po chwili dał o sobie znać. Weź stąd rakiety, granaty i w ogóle całą amunicję. Idź teraz korytarzem do przodu. Kiedy usłyszysz Hawka, abyś uważał na siebie, obróć się i idź tyłem. Za chwilę zobaczysz żołnierza biegnącego w Twoją stronę. Zabij go i idź dalej aż do drzwi. Otwórz je i wyjdź na podwórko. Idź w stronę pociągu. Na lewo od Ciebie będzie dwóch kolesi, w tym jeden z miotaczem ognia. Zabij go dubeltówką i - jeżeli chcesz - weź sobie miotacz ognia. Zabij teraz psa i resztę oponentów, którzy pojawią się na budynkach. Omiń teraz pociąg i przejdź na jego drugą stronę. Stąd możesz wziąć apteczkę. Przejdź kolo budynku na lewo od Ciebie. Stać będziesz koło kolejnego pociągu. Zabij wszystkich oponentów, którzy się tu znajdują. Na lewo od Ciebie, na stacji stać będzie kolejny żołnierz z miotaczem ognia. Zestrzel go z odpowiedniej odległości, ponieważ jest możliwość, że rzuci on w Ciebie granatem. Wróć teraz do przed chwilą mijanego budynku i zabij dwóch napastników, którzy wyjdą Tobie na przywitanie. Kiedy będziesz wchodził po schodach na górę, uważaj na kolesia, który pojawi się po Twojej prawej stronie. Zabij go i wejdź na samą górę. Teraz pozbieraj wszystkie przedmioty, które się tu znajdują - między innymi apteczkę - i wejdź na kryty most, który się znajduje za oknem. Kiedy będziesz na wysokości pociągu, zastrzel żołnierza, który stoi koło krowy. Przebiegnij mostem do końca i otwórz drzwi. Znajdziesz się w drewnianym budynku. Skręć szybko w prawo i zastrzel kolesia na prawo, po czym obróć się i zastrzel czterech ludzi biegnących w Twoją stronę. Zbiegnij schodami na dół i wykończ shotgunem kolejnych dwóch żołnierzy. Stąd możesz wziąć apteczkę i zbroję. Otwórz drzwi i zabij następnego żołnierza. Skręć w prawo i weź leżący noktowizor. Teraz wejdź do pomieszczenia ze skrzyniami i windą i jeżeli jest tu jeszcze jakiś oponent - wykończ go. Wróć teraz schodami na górę, do pomieszczenia ze stołem. Kiedy będziesz miał wybór skręcić schodami w lewo lub w prawo, skręć w lewo. Zabij teraz żołnierzy, którzy stoją przed maszynerią, która obsługuje dźwig. Podejdź do dźwigu i go uruchom. Jedna ze skrzyń zostanie rzucona na ziemię. Odczekaj chwilę i uruchom dźwig ponownie. Skrzynia zostanie rzucona ponownie na ziemię, otwierając przejście do piwnicy. Zeskocz na dół i bronią maszynową zastrzel wszystkich znajdujących się tu żołnierzy. Skręć w prawo, w stronę korytarza ze schodami biegnącymi w górę. Ponownie skręć w prawo i zniszcz skrzynie - w jednej z nich znajduje się zbroja. Wbiegnij w korytarz ze schodami na górę. Kiedy będziesz blisko stajni, Twoją drogę zagrodzi dwóch żołnierzy, do nich dołączyć się może pies. Zastrzel ich wszystkich i biegnij dalej do stajni. Dobiegniesz do stajni, w której znajdują się dwie krowy i dwóch żołnierzy. Zacznij z nimi prowadzić walkę, po chwili dobiegnie tutaj dwóch kolejnych żołnierzy. Kiedy się już ich pozbędziesz, pozbieraj amunicję po wrogach i weź magazynki do 44 leżące na sianie. Teraz biegnij do przodu, ignorując drzwi na lewo i zastrzel żołnierza, który stoi przy krowie. Pozbieraj stąd granaty i wróć do mijanych przed chwilą drzwi. Otwórz je i wbiegnij na górę, przy okazji ściągając kolejnego żołnierza. Otwórz drzwi i ukryj się za framugą. W środku jest dwóch kolejnych strażników. Możesz ich usunąć snajperką, nie ryzykując przy tym żadnych ran. Wejdź do pomieszczenia i przejdź przez drzwi, które się znajdują na jego końcu. Teraz wyciągnij snajperkę i zastrzel dwóch kolesi, którzy znajdują się na prawo od Ciebie. Zeskocz na dół i stań koło schodów, snajperką wykańczając dwóch kolejnych kolesi, którzy są kawałek w prawo od ich kolegów. Teraz możesz zmienić broń i shotgunem ściągnąć ostatnich już żołnierzy, w tym jednego miotaczem ognia. Poszukaj teraz długiej drabinki prowadzącej na dach (jest w okolicach dwóch kolejnych strażników, których zabiłeś) i wejdź nią na samą górę. Zobaczysz jeszcze krótki filmik, w którym John wskakuje do budynku i kolejna misja za Tobą.

## Etap 18 - Sudan Slaughterhouse (Sudan: rzeźnia)

Lokacja: Kordofan, Sudan
Cele:

- dzięki tunelom dostań się do fabryki broni
- rozwal terrorystów

Zaczynasz w małym pomieszczeniu ze skrzynkami. Na dwóch skrzynkach leżą apteczka i zbroja. Jeżeli masz na nie miejsce - weź je. Teraz zbiegnij krętymi, drewnianymi schodami, przy okazji ściągając kolesia shotgunem. W pokoiku na lewo od schodów jest kilku oponentów - zastrzel ich i weź całą amunicję i C4. Kiedy już to zrobisz, wróć na schody i pójdź do małego pomieszczenia ze skrzyniami. Wskocz na skrzynie, po czym wskocz do szybu wentylacyjnego. Wyjdziesz na drewnianym pomoście, który praktycznie prowadzi wokół dużego podwórza. Jeżeli masz snajperkę, to zza skrzyni zabij dwóch kolesi, którzy znajdują się w oknach po drugiej stronie pomostu. Teraz zmień broń na shotguna - w Twoją stronę bowiem biec będzie kolejny strażnik. Teraz idź pomostem dalej, wychyl się kawałek zza niego i zabij dwóch ostatnich kolesi, którzy biegają po podwórku. Kiedy tylko zbiegniesz z pomostu, wybiegnie trzech kolejnych strażników i starać się będą wbiec na pomost. Teraz pomostem skręć w prawo i wejdź na drewniany mostek, po czym zacznij od razu się cofać. Po drugiej stronie bowiem pojawi się dwóch kolesi - jeden z miotaczem ognia. Zabij ich obu z odpowiedniej odległości, na przykład z czterdziestki czwórki. Teraz znów wejdź na pomost i zabij kolesia, który znajduje się na skrzynkach na prawo od Ciebie. Biegnij dalej teraz, aż dobiegniesz do zamkniętych metalowych drzwi. Wróć do okna, które znajduje się na lewo od Ciebie i zabij kolesia, który z shotgunem biega po podwórku. Wyjdź na poddasze i przez okno zabij kolesia w małym pomieszczeniu. Teraz poddaszem przejdź do tego pomieszczenia i wciśnij przycisk, który znajduje się na ścianie. Oprócz okna, którym tu wszedłeś, znaj-

dują się tu także dwoje drzwi, lecz są one na ten czas zamknięte. Wróć więc oknem na korytarz i pobiegnij do drewnianego mostka. Zeskocz na dół, tak, by wziąć apteczkę, która leży na jednej ze skrzynek. Biegnij cały czas krętą drogą, przy której stoją pomieszczenia z krowami. Uważaj w międzyczasie na oponenta z miotaczem ognia i na jednego z shotgunem, który będzie stał nad Tobą. Trafisz na małe podwórko, na którym kręci się trzech żołnierzy, w tym jeden ze snajperką. Zabij ich wszystkich i wejdź do budynku. Jest tutaj dwóch wrogów, jeden przed Tobą, jeden schowany za drzwiami. Z tym drugim nie powinieneś mieć żadnego kłopotu - wystarczy, że się wychylisz i strzelisz mu shotgunem w głowę. Podejdź do dźwigni, które znajdują się na ścianie na lewo od Ciebie i przesuń ją. Teraz schodami wbiegnij do kolejnego pomieszczenia i rozwal kolesia, który wybiegnie z kibla, by Cię zabić. Zniszcz wszystkie skrzynki, które się tu znajdują i zbierz z nich całą amunicję. Oprócz tego są tu drzwi, z tym że jedne prowadzą do pomieszczenia, do którego dostałeś się przez okno, drugie do kibla, a trzecie są zamknięte. Wróć na podwórko i idź w prawo, czyli nadal korytarzem. Dzięki temu po chwili znajdziesz się w rzeźni. Wyjdź z korytarza i zabij kolesia, który stoi przy krowie. Podejdź kawałek do przodu - będziesz miał dwie drogi do wyboru. Idź w prawo i zabij kolesia, który stoi na końcu korytarzyka. Otwórz

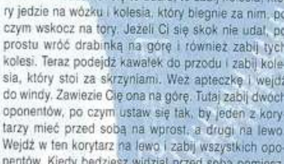
drzwi i zabij kolejnego kolesia. Teraz po kolei niszcz skrzynki, które znajdują się w tym pomieszczeniu. Znajdziesz tutaj zbroję, amunicję i cztery granaty. Otwórz kolejne drzwi. Dostaniesz się do pomieszczenia z przyciskiem na ścianie i oknem po lewej oraz strażnikiem, który biegnie w Twoją stronę. Zabij go z rozbiegu, spójrz przez okno, jak Hawk rozwala dwóch kolesi i naciśnij przycisk. Teraz wróć do rozdzielenia korytarzy, przy okazji zabijając strażnika, który właśnie tu przybiegł. Schowaj się w korytarzu, którym wszedłeś do rzeźni i zabij strażnika stojącego przy krowie. Teraz biegnij do przodu i zabij kolejnego strażnika. Dobiegniesz do dużych drzwi - otwórz je, a wejdziesz do pomieszczenia z taśmociągami. Zabij kolesia, który jest na dole. Otwórz drzwi na lewo od Ciebie i zejdź nimi na dół. Będziesz stał teraz koło taśmociągów - nie muszę chyba pisać, byś pod żadnym pozorem nie wchodził na nie. Idź za to do kolejnych drzwi, które się tu znajdują. Usłyszysz komunikat od Hawka, że do fabryki mogą prowadzić zniszczone tunele. Znajdziesz się w kolejnym pomieszczeniu z taśmociągiem. Zabij trzech ludzi tu stojących i czwartego, który wybiegnie z następnego pomieszczenia. Jeżeli potrzebujesz leczenia, to na ścianie jest apteczka. Teraz otwórz drzwi i pobiegnij korytarzem kończącym się oknem na lewo od Ciebie. Zabij wszystkich oponentów, pozbieraj rzeczy i podejdź do rury, która jest za oknem. Przesuń koło, po czym wejdź w tunel, który kończy się drabinką. Wejdź nią na górę i poczekaj aż przybiegnie tutaj strażnik. Zabij go i wejdź do następnego pomieszczenia, uważaj jednak na kolesi z 44, którzy się tam znajdują. Jest tutaj czworo drzwi, lecz otworzyć dadzą się tylko te naprzeciw Ciebie. Wejdź tam, zabij kolesia i weź amunicję ze stolika. Teraz wróć do pomieszczenia z drabiną i otwórz drzwi, które są naprzeciw pomieszczenia z czterema drzwiami. Znajdziesz się w chłodni. Zabij wszystkich oponentów, weź apteczkę i zbroję, po czym wejdź do rury, która znajduje się na końcu chłodni, na lewo. Idź nią cały czas do przodu. Po chwili znajdziesz się w pomieszczeniu z wielką rurą na jego środku. Wskocz w tę rurę, a znajdziesz się w tunelach zalanych krwią zwierząt. Idź nimi w lewo, potem na rozwidleniu w prawo i znów w lewo. Przed Tobą będzie kolejna rura prowadząca w dół. Wskocz w nią.

## Etap 19 - Sudan Missile Factory (Sudan: fabryka pocisków)

Lokacja: Korofan, Sudan
Cele:

- rozwal terrorystów
- zniszcz fabrykę broni

Zaczynasz w tunelu z krwią zwierząt. Wejdź do normalnego tunelu aż dojdziesz do pomieszczenia z czterema wrogami, z tego dwóch stoi na górze. Zabij ich wszystkich, najlepiej z czterdziestki czwórki, wykańczając przede wszystkim tych na dole. Wejdź do czegoś w kształcie szybu idź nim cały czas do przodu. W kolejnym pomieszczeniu usłyszysz, jak Hawk mówi o tym, że jest tu the Order. Idź cały czas dalej tym korytarzykiem, aż dojdziesz do pomieszczenia z windą. Nie zdążysz na nią wsiąść, ponieważ pojedzie ona do góry. Zabij trzech wrogów, którzy pilnowali windy i otwórz podwójne drzwi, które się przed Tobą znajdują, po czym przesuń się w bok i wykończ dwóch kolesi, których powinieneś widzieć. Teraz otwórz znów drzwi i zabij ostatniego, trzeciego oponenta. Pozbieraj przedmioty i idź dalej, zabijając dwóch kolejnych żołnierzy dzięki 44. Teraz korytarzami idź cały czas do przodu, aż dojedziesz do mostu. Kiedy tylko będziesz chciał na niego wejść, zostanie na niego zrzucona rura i most zostanie zniszczony. Wejdź więc schodkami na górę i zabij wszystkich oponentów, którzy się tu znajdują lub którzy będą biegli, by się Ciebie pozbyć. Wejdź teraz do pokoju i włącz przycisk, który znajduje się na ścianie. Ponadto weź ze skrzynek na lewo granaty i apteczkę. Teraz wskocz na taśmociąg, który znajduje się na prawo od Ciebie. Jak zauważyłeś, włączyłeś prasę. Poczekaj, aż ta najbliżej Ciebie podniesie się, po czym biegnij cały czas taśmociągiem do przodu, aż będziesz miał możliwość zejścia z niego. Zobaczysz przed sobą kolesia. Pod żadnym pozorem nie strzelaj do niego - to Hawk. Pobiegnie on do przodu, wysadzając wszystko wokół - przy okazji Twoją jedyną drogę. Obróć się w lewo i zniszcz czerwone skrzynki. To spowoduje, że krata zostanie zniszczona. Teraz zejdź schodkami w dół i poczekaj aż dwa duże pojemniki podjadą kawałek w Twoją stronę. Teraz wróć do miejsca, w którym przed chwilą była krata i wskocz na pojemniki, po czym skocz do pomieszczenia, które znajduje się po drugiej stronie. Weź zbroję i otwórz podwójne drzwi. Zobaczysz filmik, w którym Hawk wchodzi do szybu wentylacyjnego. Ty natomiast musisz iść dalej korytarzami. Idź nimi do przodu, zabijając z czterdziestki czwórki z nabiegu dwóch oponentów i podnosząc przy okazji granaty. Teraz zeskocz na dół i drabinką wejdź do drewnianego korytarzyka. Kiedy zobaczysz przed sobą kolesia z shotgunem, biegnij w jego stronę, cały czas strzelając do niego. Gdy padnie, obróć się i zacznij shotgunem strzelać do kolesia z miotaczem ognia, nie pozwalając, by podszedł on do Ciebie. Dwa strzały powinny mu jednak wystarczyć... Weź apteczkę i amunicję, która się tu znajduje. Wsiądź do wagonika. Zacznie on jechać do przodu, pokonując wszystkie przeszkody. Ty w tym czasie z shotguna usuwaj kolejnych oponentów, którzy znajdą się przed wagonikiem. Gdy jego trasa się skończy, zeskocz na dół i idź krętym korytarzem do drabinki. Wejdź nią na górę i zabij kolesia, który przy niej stoi. Weź zbroję, C4 i idź korytarzem z torami do przodu. Kiedy tylko zobaczysz jadący w Twoją stronę wózek, spróbuj wskoczyć na wyrwę w ścianie, która znajduje się na lewo od Ciebie. Jeżeli Ci się to udało, to zabij kolesia, który jedzie na wózku i kolesia, który biegnie za nim, po czym wskocz na tory. Jeżeli Ci się skok nie udał, po prostu wróć drabinką na górę i również zabij tych kolesi. Teraz podejdź kawałek do przodu i zabij kolesia, który stoi za skrzyniami. Weź apteczkę i wejdź do windy. Zawiezie Cię ona na górę. Tutaj zabij dwóch oponentów, po czym ustaw się tak, by jeden z korytarzy mieć przed sobą na wprost, a drugi na lewo. Wejdź w ten korytarz na lewo i zabij wszystkich oponentów. Kiedy będziesz widział przed sobą pomieszczenie, wyciągnij snajperkę i zacznij ściągać kolejnych kolesi, aż zostanie do zabicia koleś z wyrzutnią rakiet. Jest on ubrany w pancerz, więc może sprawić Tobie trochę kłopotu. Wyciągnij shotguna i zacznij do



niego grzać, strafe'ując w lewo i w prawo. Po chwili padnie, a Ty będziesz mógł wbiec na schody. Teraz idź cały czas korytarzami do przodu, aż dojdziesz do ich końca. Przed sobą będziesz miał drabinkę, a na lewo od Ciebie będzie znajdować się okno. Wyjrzyj przez nie. Powinieneś zobaczyć dwóch strażników - jednego przed Tobą, a drugiego trochę niżej od Ciebie. Zastrzel ich, po czym drabinką zejdź na dół. Znajdziesz się przed dwoma dźwigniami. Uruchom je obie - w ten sposób uruchomisz samodestrukcję bazy. Teraz wbiegnij do pomieszczenia, które wybucha i biegnij do przodu, a potem, nie przejmując się drabiną, biegnij w lewo. Znajdziesz się w małym pokoiku z apteczką i przyciskiem na ścianie. Weź apteczkę i przyciśnij przycisk, po czym wbiegnij drabiną do góry i wróć do pomieszczenia, w którym walczyłeś z kolesiem z wyrzutnią. Jak widzisz, w międzyczasie została tu zniszczona rura. Wskocz na część tej rury, po czym zeskocz na skrzynię i wejdź do szybu wentylacyjnego. Zeskocz nim na dół, po czym idź w prawo i w lewo. Znajdziesz się po chwili w rozwalonej windzie. Ustaw się w tym pomieszczeniu jak poprzednio i tym razem wejdź w korytarz, który znajduje się naprzeciw Ciebie. Zabij trzech oponentów, którzy biegną w Twoją stronę i dalej biegnij do przodu. Kiedy tylko zobaczysz kolesia z Order, od razu zacznij się chować. Nie dość, że ma on pancerz, to jeszcze ma fajną broń. Lepiej zniszcz go z czterdziestki czwórki, wychylając się co chwila i oddając kolejne strzały. Teraz idź do przodu, otwórz drzwi, wejdź do pomieszczenia i obejrzyj całkiem długi filmik, w którym Dekker zabija Hawka, po czym sam się ewakuuje, a John wysadza resztę bazy i też ucieka.

### Etap 20 - Armory Briefing #3 (Zbrojownia)

Lokacja: Nowy Jork: księgarnia Lasky's
Cele:
- skontaktuj się z Samem
- uzbrój się na kolejną misję

W uliczce, przed Tobą, stoi sobie Sam. Podejdź do niego, zaprowadzi Cię on do pomieszczenia z licznymi komputerami. Posłuchaj historii o Dekkerze i jego planach, po czym podejdź do komputera. Dowiesz się, że Dekker stara się teraz dorwać panienkę o ksywie Jessica Six, która pracuje w Suni Corporation, w Japonii. Ty musisz dostać się do Jessicy pierwszy. Jak zwykle proponuję czterdziestkę czwórkę, snajperkę i pistolet maszynowy. Z przedmiotów weź zbroję i ewentualnie apteczki.

### Etap 21 - Tokyo Back Alleys and Garage (Tokio: podwórka i garaż)

Lokacja: Tokio, Japonia
Cele:
- znajdź i uratuj Jessicę Six
- uchroń mieszkańców
- rozwal terrorystów

Zaczynasz na ulicy, w pobliżu budynku Suni. Skręć w prawo, przejdź koło nieczynnych straganów, po czym skręć znów w prawo i wejdź do budynku. Zejdź schodami w dół i zabij dwóch kolesi, którzy się tu kręcą. Teraz pójdź do końca budynku i otwórz drzwi prowadzące do chłodni. Jest tutaj kolejny Yakuza. Zabij go, ale nie wchodź do pomieszczenia, tylko wejdź drabiną na górę i wejdź do szybu wentylacyjnego. Kiedy będziesz na jego środku, szyb się zawali, a Ty spadniesz na dół, do pomieszczenia z kilkoma wrogo nastawionymi członkami Yakuzy. Obróć się w kierunku baru i biegnij tam, strzelając do kolesia, który tam stoi. Wskocz do środka, kucnij i zabij dwóch ninja i kolesia. Wyjdź stamtąd i skieruj się do czerwonego korytarza. Podejdź schodami do drzwi, które prawdopodobnie zostaną otwarte przez kolejnego członka Yakuzy. Teraz włącz snajperkę i wystając zza drzwi postaraj się w szybkim tempie ściągnąć kolesi, którzy chcą zabić niewinną kobietę. Zmień broń na maszynową i idź prosto, po czym w lewo. Teraz nie idź do końca kolejnej ulicy, tylko się obróć i bardzo powoli zmierzaj w tamtą stronę, bowiem za chwilę wpadniesz w zasadzkę. Kiedy tylko usłyszysz strzał, zacznij biec w stronę, z której tutaj przyszedłeś. Na Twojej drodze stać będzie koleś i kobieta. Rozwal ich z maszynówki i schowaj się za pojemnikiem na śmieci. Odczekaj, aż dobiegnie tutaj dwóch kolejnych członków Yakuzy. Ich także zabij i wróć do narożnika, w którym wpadłeś w zasadzkę. Przygotuj snajperkę i wychyl się na ulicę. Zobaczysz dwóch ninja i członka Yakuzy na dole oraz jednego ninja na górze. Teraz snajperką zestrzel tych trzech na dole, po czym rozwal tego na górze. Jeżeli byłeś wystarczająco szybki i precyzyjny, nic Ci się nie stało. Nie wchodź w ulicę, która znajduje się na końcu tego podwórka, tylko wyciągnij snajperkę i znów się wychyl. Na końcu bowiem tej ulicy stoi sobie kolejny oponent. Zestrzel go i teraz wejdź w tę ulicę. Na jej końcu znajduje się, prócz ciała, apteczka i pojemniki z gazem. Wróć teraz do rozwidlenia i skręć w ulicę z ciężarówką. Podejdź kawałek i cofnij się za róg. W samochodzie pojawi się oponent. Zestrzel go snajperką i przygotuj maszynówkę. Kiedy wyjdziesz ponownie, jeden z członków Yakuzy będzie strzelał z dachu ciężarówki, a drugi w tym czasie otworzy drzwi na lewo od Ciebie i będzie chciał Cię rozwalić z bliższej odległości. Kiedy się już ich pozbędziesz, wejdź do pomieszczenia, z którego wyskoczył drugi koleś. Przygotuj snajperkę i rozwal wrogów, którzy znajdują się za siatką na prawo od Ciebie. Teraz skręć w lewo i idź w stronę płonącego samochodu. Kiedy będziesz już blisko niego, z kontrolki na prawo od Ciebie wyskoczy dwóch członków Yakuzy. Zastrzel ich i wejdź do kontrolki. Weź stąd apteczkę, zbroję i amunicję, po czym wciśnij przycisk otwierający bramę do garażu. Teraz wróć do tej części garażu, gdzie przed chwilą znajdowała się bramka i rozwal kolesia stojącego przy żółtym samochodzie. Do garażu za chwilę wbiegnie kobieta i koleś z maszynową, więc uważaj na nich. Teraz idź prosto i na prawo, po czym rozwal dwóch kolejnych członków Yakuzy. Do windy nie wejdziesz, więc schodami zacznij schodzić na sam dół. W międzyczasie zabij kolesia i kobietę, którzy będą czekali na Ciebie. Otwórz drzwi i wejdź do nieoświetlonego pomieszczenia. Otwórz pierwsze drzwi na prawo. Znajdziesz się w pomieszczeniu, w którym znajduje się mnóstwo skrzynek. Zniszcz je wszystkie i pozbieraj dobra - amunicję, granaty, zbroję i apteczkę. Wyjdź stąd i idź dalej, aż do pomieszczenia kontrolnego. Wejdź do niego, strafe'uj w lewo i rozwal kolejnego kolesia. Teraz podejdź do przycisku na ścianie na wprost wejścia i uruchom go. Główne zasilanie znów jest włączone. Wyjdź teraz stąd i kieruj się do wyjścia. Kiedy będziesz już blisko, drzwi na prawo otworzą się i wybiegnie z nich koleś. Zastrzel go i wejdź do pomieszczenia. Drabinką wejdź do szybu wentylacyjnego. Kiedy dojdziesz do kraty, wyciągnij nóż i ją rozwal. Wejdź na drabinkę i rozwal kolejną kratę nożem. Teraz szybko idź tym szybem, rozwal kolejną kratę, zmień broń na czterdziestkę czwórkę i zabij członka Yakuzy, który chce zabić niewinnego człowieka. Teraz zmień broń na maszynówkę i rozwal kolesia, który stoi przy windach, wbiegnij na schody, rozwal członka Yakuzy i pobiegnij na drugie piętro. Jeżeli w międzyczasie na schodach zgromadziło się dużo więcej osób, to rzuć tam jeden lub dwa granaty. Na drugim piętrze uruchom windy i poczekaj aż jedna z nich przyjedzie. Wsiądź do niej - etap będzie zaliczony.

### Etap 22 - Tokyo Headquarters and Computer Clean Room (Tokio: kwatery główne i pomieszczenie zarządzania)

Lokacja: Tokio, Japonia
Cele:
- znajdź i uratuj Jessicę Six
- uchroń zakładników
- rozwal terrorystów

Zaczynasz w windzie, którą tu przyjechałeś. Idź w lewo, do końca korytarza, przy okazji rozwalając członka Yakuzy. Są tu dwie ubikacje, męska i damska. Wpierw wejdź do damskiej ubikacji. Stąd weź dwie apteczki oraz posłuchaj, co mówi zakładnik. Teraz wyjdź stąd i wejdź do męskiej ubikacji, po czym zabij wszystkich, którzy się tutaj znajdują. Wyjdź z ubikacji i rozwal kolesia, który właśnie tutaj biegnie. Wróć do wind, po czym skręć w lewo i idź do drzwi naprzeciw windy. Rozwal

strażnika, który ich pilnuje, po czym obróć się i rozwal dwóch członków Yakuzy, którzy dopiero co przyjechali tutaj windą. Będąc już w pomieszczeniu, używając czterdziestki czwórki, zabij kolesi za drzwiami, a potem snajperką wykończ trzech kolesi stojących za stołem. Przeskocz stół i wejdź do pomieszczenia na lewo za stołem. Stąd weź noktowizor i gogle, po czym wróć do korytarza z rozwalonym stołem. Omiń duże drzwi idąc w prawo. Nie wychodź w następny korytarz, tylko wychylając się i używając snajperki rozwal dwóch kolejnych członków Yakuzy. Przed Tobą będzie pomieszczenie ze zgaszonym światłem. Znajdują się tutaj stoliki z komputerami. Nie wchodź, tylko wyciągnij snajperkę i rozwal kolesia, który stoi po drugiej stronie pomieszczenia. Weź jego broń. Przed Tobą powinny być zamknięte podwójne drzwi, a na lewo od Ciebie drzwi pojedyncze. Otwórz te drzwi i rozwal dwóch kolesi, którzy się tu znajdują oraz trzeciego, który przyjedzie tu czyścić okna. Wskocz na tę windę, po czym obróć się i wejdź na gzyms na lewo od Ciebie (po obróceniu się). Teraz gzymsem idź cały czas do przodu, uważając, żeby nie spaść. Po chwili zobaczysz okna do pomieszczenia z zakładnikami. Stoi tutaj dwóch strażników. Wpierw z czterdziestki czwórki rozwal tego stojącego bezpośrednio przy zakładnikach, potem rozwal tego z maszynówką. Wskocz do pomieszczenia i weź zbroję. Dowiesz się od zakładników, że Jessica Six nie jest osobą tylko programem. Otwórz drzwi. Przed Tobą sala z komputerami, tyle że oświetlona. Rozwal ninję stojącego na wprost Ciebie, po czym wyciągnij snajperkę i rozwal niję na lewo od Ciebie, w drugiej części pomieszczenia. Teraz zacznij się skradać i rozwal trzeciego ninję, który tu przybiegnie. Idź do przodu, do podwójnych drzwi. Otwórz je i rozwal trzech kolesi z Yakuzy i ninję. Idź schodami na górę, windy bowiem na tę chwilę użyć nie możesz. Pójdź w lewo, po czym w prawo, do żelaznych drzwi. Otwórz je i zabij kolesia, który je pilnuje. Zacznij biec do przodu, zabij kolejnego kolesia, teraz dwa razy w lewo i zabij kolesia, który chce zabić zakładnika. Weź stąd apteczkę i zbroję i wejdź do kolejnego pomieszczenia. Zabij tutaj wszystkich i idź w lewo na ten pomost ze szklanymi szybami. Otwórz drzwi i wejdź do pomieszczenia z trzema komputerami. Weź stąd zbroję, amunicję i apteczkę, po czym idź przez drzwi dalej. Korytarzem z różnymi konsoletami idź na prawo, potem na lewo, aż dojdziesz do komputera otwierającego drzwi. Przygotuj sobie broń, którą najbardziej lubisz, bo czeka Cię tu krótki pojedynek. Rozwal wszystkich oponentów i wejdź w drzwi prowadzące do głównego komputera. Podejdź do niego i obejrzyj sobie filmik. Teraz wyjdź z tego pomieszczenia. Korytarz, którym tu przyszedłeś, jest zabezpieczony laserami. Idź więc w lewo i w nowo otwartym pomieszczniu zabij dwóch członków Yakuzy. Weź dwie apteczki, zbroję i rozwal kratę prowadzącą do szybu. Teraz szybem idź aż do końca, rozwal kolejną kratę i obejrzyj filmik z Dekkerem w roli głównej. Skręć w prawo, po czym w lewo do drzwi i wyjdź z tego pomieszczenia. Znajdziesz się w hallu z sześcioma ninjami. Zabij ich wszystkich używając na zmianę

snajperki i czterdziestki czwórki. Zejdź schodami do połowy, idąc po lewej ich stronie. Wyciągnij snajperkę i wychylając się w lewo rozwal ninję w korytarzu. Dojdź do końca schodów i wychylając się w prawo rozwal trzech ninjów pilnujących windy. Wsiądź do windy.

### Etap 23 - Tokyo Penthouse (Tokio: dom publiczny)

Lokacja: Tokio, Japonia
Cele:

- zabij Dekkera, zanim ucieknie
- znajdź Jessicę Six

Jak zwykle jedziesz windą. Jednak do swojego celu nie dojedziesz, bo za chwilę budynkiem zacznie trząść, a winda się zatrzyma. Podnieś głowę - na windzie stoi ninja i chce Cię zabić. Rozwal go z czterdziestki czwórki, po czym ewakuuj się z windy idąc drabinką cały czas do góry. Tutaj się zatrzymaj i zabij czterech ninja, którzy będą stali przed szybem windy. Wejdź do pomieszczenia i biegnij w prawo i drugi raz w prawo do korytarza, przy okazji ściągając ninję, który stoi na Twej drodze. Z szybu wyskoczy kolejny oponent - jego też zabij. Obróć się i rozwal dwóch ninja stojących przy stolikach. Da się ich spokojnie zabić czterdziestką czwórką, lecz z racji odległości polecałbym Tobie snajperkę. Teraz możesz dalej zwiedzać to piętro (składa się ono z czterech pomieszczeń, w których nie ma nic ciekawego prócz kolejnych oponentów), lub skoncentrować się na helikopterze w miejscu, w którym się znajdujesz. Jeżeli jeszcze jesteś ukryty w tym korytarzyku, helikopter będzie znajdował się za oknami po Twojej lewej stronie. Jeżeli będziesz się wychylać, helikopter będzie się starał ściągnąć Ciebie rakietami i karabinem maszynowym, lecz jesteś zbyt dobrze ukryty, by mógł on Tobie wyrządzić jakąkolwiek krzywdę. Ty natomiast spróbuj go zestrzelić ze snajperki, kryjąc się i wychylając cały czas. Powinny wystarczyć trzy do czterech strzałów w pierwszego pilota helikoptera (tego bliżej działka), by helikopter został strącony. Jeżeli strzelałeś celnie, heli zacznie się kręcić, po chwili zobaczysz film, w którym on wybuchnie. Misja zostanie automatycznie zaliczona.

### Etap 24 - Iraq Streets (Irak: ulice)

Lokacja: Basra, Irak
Cele:

- znajdź wejście do pałacu generała Amu
- odnajdź generała Amu
- nie pozwól mu zginąć

Od razu idź cały czas do przodu, nie przejmując się tym, że jesteś ostrzeliwany. Wejdź na nasyp, który widzisz po prawej stronie, po czym rozwal trzech kolesi stojących po drugiej stronie. Rozwal czerwoną beczkę stojącą przy bramie. Wraz z nią wybuchnie także brama. Idź w jej kierunku. Kiedy będziesz już blisko jej, obróć się i schowaj się za filarem. W Twoją stronę iść będzie koleś z wyrzutnią rakiet i dwóch żołnierzy osłaniających go. Rozwal ich trzech z czterdziestki czwórki i dopiero teraz wejdź przez bramę do pomieszczenia. Przejdź przez bramkę i wyczyść podwórko ze wszystkich oponentów. Teraz wejdź w korytarz z bardzo ładnymi ścianami i idź nim do przodu, aż dojdziesz do zbrojowni. Zabij kolesia, który stoi przy bramie, po czym pozbieraj stąd kanistry, C4, granaty i zbroję. Otwórz bramę, niszcząc deskę zabezpieczającą ją i rozwal czterdziestką czwórką kolesia z miotaczem ognia. Wyjdź bramą na zewnątrz i schowaj się za czołgiem. Za murkiem widzisz dwóch kolesi. Wyciągnij snajperkę i ich rozwal, wychylając się zza czołgu. Teraz podejdź do przodu i wejdź do kontenera ze skrzynkami. Weź stąd granat oślepiający i C4, po czym skrzynkami wejdź na górę kontenera i zeskocz stąd na dach pobliskiego budynku. Rozwal okno z prawej strony i wskocz na skrzynie. Przeskocz na kolejne skrzynie, rozwal okno i stań na nim. Brama poniżej otworzy się i wybiegnie z niej dwóch strażników. Rozwal ich z góry, po czym zeskocz na podwórze. Weź apteczkę i granaty, po czym przejdź przez bramę na kolejne podwórko. Dzięki snajperce wykończ strażników, którzy już czekają na Ciebie. Rozwal jeszcze jednego, stojącego przy ciężarówce na prawo od Ciebie, po czym podnieś pancerz i amunicję. Idź dalej kolejną bramką. Wyjdziesz na kolejnym podwórku. Rozwal kolesia z czterdziestką czwórką, po czym rozwal kolesia, który jest nad Tobą na lewo w oknie. Teraz idź w prawo, rozwal kolesia, który wybiegnie, znów skręć w prawo i rozwal kolesia, który kryje się za stołem. Weź z tego pomieszczenia apteczkę, po czym wyjdź stąd i skręć w następny korytarz w prawo. Wyjdziesz na podwórku, w którym po Twojej lewej stronie znajduje się stalowe ogrodzenie, a po prawej kilka filarów. Wpierw kucając rozwal dwóch kolesi za filarami, po czym sam pobiegnij za filar i rozwal dwóch kolejnych kolesi stojących za ogrodzeniem i kolesia z wyrzutnią rakiet, który się kręci w pobliżu. Wejdź w korytarz koło filarów, obróć się w prawo i zabij żołnierza, uważając, by nie zabić kobiety, obróć się w lewo i zabij kolejnego żołnierza. Teraz skręć w prawo i weź apteczkę, która tu leży, po czym obróć się i schodkami wejdź na górę. Zatrzymaj się przy skrzyniach i zabij snajperką kolesia na półpiętrze i kolesia za skrzyniami po drugiej stronie pomieszczenia. Wyciągnij 44 i rozwal trzeciego kolesia za skrzynkami. Stąd weź pancerz i zacznij schodami iść na górę. Pod koniec schodów stać będzie trzech kolesi - rozwal ich czterdziestką czwórką, kucając i wychylając się zza rogu. Wejdź na górę i zacznij iść galeryjką, przy okazji rozwalając dwóch snajperów po drugiej stronie pomieszczenia. Idź nią cały czas aż dojdziesz do balkoniku, który kończy się balustradą. Rozwal dwóch kolesi po drugiej stronie, wskocz na dach i przez okno wskocz do pokoiku. Przed Tobą będzie pomieszczenie ze schodami w dół. Ukryj się za filarem, ale nie schodź schodami. Teraz rzuć na dół granat lub zacznij rozwalać oponentów z jakieś mocniejszej broni. Kiedy już wszyscy będą martwi, wychyl się zza filaru w lewo i snajperką zabij kolesia na końcu pomieszczenia. Zejdź schodami na dół, ale nie wychodź na podwórko. Chodzi tu bowiem koleś z wyrzutnią rakiet. Przygotuj jakąś mocną broń i go strąć zanim on zareaguje, po czym strąć dwóch kolesi stojących po obu stronach kontenera. Wejdź do niego i weź stąd wszystkie dobra, jakie się tu znajdują. Teraz pójdź na prawo, do miejsca, gdzie leży wiele skrzyń. Rozwal te dwie drewniane, po czym wejdź na ich samą górę, a stąd zeskocz na dach budynku obok. Idź cały czas do przodu, aż dojdziesz do dachu innego budynku. Przez jego świetlik rozwal czerwone beczki, po czym zejdź drabinką na dół. Rozwal resztę oponentów, którzy się tu kręcą i weź apteczki, zbroje, amunicję i wszystko, co się tu znajduje. Wyjdź teraz na zewnątrz, ale nie idź zbyt szybko do przodu. Zbliż się do skrzyń, tak by mieć je jak najbliżej siebie po swojej prawej stronie i obróć się w lewo. Na balkonie stoi oponent. Zastrzel go i zmień broń na snajperkę. Wykieruj nią do przodu i zabij kolejnych dwóch kolesi na końcu podwórka. Podejdź kawałek do przodu i rozwal kolesia z wyrzutnią rakiet, który stoi na skrzyniach. Podejdź jeszcze kawałek, a kiedy zobaczysz, że kontener się otwiera, uciekniij do pomieszczenia, którym tu wszedłeś. Teraz wyciągnij swoją ulubioną broń i rozwal wszystkich żołnierzy, którzy będą biegli w Twoją stronę. Wyjdź na podwórko i rozwal resztę kolesi, którzy się tu kręcą. Wejdź do kontenera, weź stąd apteczkę, pozbieraj amunicję po kolesiach i wejdź w bramę, która znajduje się na wprost wejścia na to podwórko.

### Etap 25 - Iraq Fortress (Irak: twierdza)

Lokacja: Basra, Irak
Cele:

- znajdź generała Mohammeda Amu
- nie pozwól mu zginąć (do pewnego czasu)

Zaczynasz na podwórku. Biegnij piaskiem w prawo, koło samochodu, cały czas niszcząc nowych żołnierzy. Po chwili powinieneś dobiegnąć do zamkniętej furtki, koło której stoi bardzo dużo skrzyń. Zacznij się na nie wspinać, aż osiągniesz szczyt. Rozwal kratę i wskocz do szybu. Kiedy już wyskoczysz z niego, znajdziesz się w garażu z czołgiem. Zejdź schodami na dół i pójdź w prawo. Znajdziesz się pod czołgiem. Oprócz Ciebie, jest tu zbroja i granaty. Teraz wróć już na górę i otwórz drzwi, po czym ukryj się na lewo. Przygotuj snajperkę. Na godzinie pierwszej masz dwóch oponentów w bunkrze, na dwunastej natomiast w wieży siedzi sobie kolejny żołnierz. Wykończ ich snajperką, po czym zmień broń na czterdziestkę czwórkę i wyjdź na zewnątrz. Zza skrzyń powinien wyjść jeszcze jeden żołnierz - też go wykończ. Skręć w lewo i wejdź na piasek koło skrzyń. Podnieś zbroję i zeskocz w dół. Teraz wejdź drabinką na wieżę i uruchom przycisk, który się tu znajduje. To spowoduje, że brama na prawo od Ciebie otworzy się. Zejdź na dół i wejdź do nowo otwartego pomieszczenia. Nad Tobą

jest dwóch oponentów - spróbuj ich zniszczuyć przez tę kratę, po czym drabinką wejdź na górę. Z korytarza wybiegnie trzech kolesi z karabinami maszynowymi - ustaw się jak najbliżej ściany i rozwal ich też z maszynówki. Podejdź kawałek do przodu. Znajdziesz się po chwili na podwórku. Postaraj się rozwalić trzech snajperów, którzy się tu kręcą - dwóch jest na lewo na murku, jeden jest na wprost. Jeżeli już Ci się to udało, schowaj się za jakieś skrzynie i zobacz gdzie dokładnie stoi czołg i w co strzela. Kiedy będzie chwila przerwy w strzelaniu, maszynówką spróbuj zniszczyć mu kabinę. Kilka serii i kabina wybuchnie, a czołg przestanie działać. Na prawo od Ciebie jest barak pokryty siatką. Wejdź tam i wyciągnij stamtąd apteczki i zbroję. Teraz wyjdź stąd i pójdź do przodu, na prawo. Jest tutaj wyrzutnia rakiet - jeżeli potrzebujesz amunicji lub tej broni. Wejdź teraz w tunel, który znajduje się za czołgiem. Idź korytarzem cały czas do przodu, przejdź przez szlabany i skręć w prawo, rozwalając kolejnych oponentów, którzy się tu kręcą. Skręć w korytarz na lewo, na którego końcu stoi ciężarówka. Zabij dwóch żołnierzy, którzy wybiegną, by Cię przywitać. Skręć w prawo i wejdź drabinką na górę. Jest tu przycisk. Naciśnij go, a dwie beczki z olejem zostaną przesunięte. Teraz strzel do jednej z beczek - spadnie ona na podłogę, robiąc w niej dziurę. Zeskocz tą dziurą na dół i od razu zabij oponenta. Wejdź schodami na górę i weź stąd apteczkę i C4. Skręć w prawo, potem w lewo, po czym wejdź schodami na górę. Stąd weź amunicję i pancerz. Wyjdź stąd drzwiami i zabij kolesi, którzy łażą tutaj. Skręć w prawo i korytarzem pójdź do kolejnego pomieszczenia, z trzema drzwiami. Wykończ wszystkich żołnierzy, po czym wejdź schodkami na pra-

# Broń

### The Pig Sticker Combat Knife
**Atak podstawowy:** cięcie lub pchnięcie
**Atak alternatywny:** rzut
**Amunicja:** 6 noży
**Zalety:** jest cichy, można podnosić po rzucie, niszczy kraty
**Wady:** słaba broń na późniejszych etapach
**Ocena:** broń jest ogólnie słaba i nie nadaje się ona raczej do użytku. Na pierwszych etapach można się nią pobawić, ciachając wroga. Ewentualnie można także próbować zachodzić przeciwników od tyłu i tak dalej... Broń przydatna praktycznie tylko do otwierania skrzyń i niszczenia krat.

### The Black Panther 9mm Handgun
**Atak podstawowy:** strzał
**Amunicja:** 9mm
**Zalety:** szybka i celna
**Wady:** słaba siła rażenia
**Ocena:** ogólnie, poza pierwszym etapem, nie używałem tej broni. Jest ona szybka i celna, ale co z tego jeśli, żeby zabić przeciwnika, trzeba naprawdę mocno się napracować?

### The Silver Talon .44 Handgun
**Atak podstawowy:** strzał
**Amunicja:** .44 Caliber
**Zalety:** siła rażenia, celność
**Wady:** głośność działania
**Ocena:** cóż, jedna z moich ulubionych broni w grze. Praktycznie używałem jej, kiedy tylko mogłem (to jest: kiedy mogłem wywołać hałas). Jest ona na tyle superowa, że wystarczy jeden strzał, by pogrążyć przeciwnika. I to jeszcze w jakim stylu!

### B-42 Combat Shotgun
**Atak podstawowy:** strzał
**Amunicja:** 00 Buckshot
**Zalety:** dużo osób używa, efekciarstwo
**Wady:** słaby daleki zasięg, trudność z przebiciem zbroi
**Ocena:** całkiem fajna zabawka. Szczególnie, kiedy strzelisz nią przeciwnikowi z bliskiej odległości w wybraną część ciała. Hmm, aż miło popatrzeć :) Gorzej jest, kiedy przeciwnik ma na sobie zbroję. Wtedy naprawdę możesz się pomęczyć, zanim go ściągniesz.

### The Eagle Eye Sniper Rifle
**Atak podstawowy:** strzał
**Atak alternatywny:** muszka
**Amunicja:** 5.56 mm
**Zalety:** muszka, cicha
**Wady:** bliski zasięg
**Ocena:** Snajperka jak to snajperka. Jest po prostu stuprocentowa. Żadna inna broń nie poradzi sobie z kolesiami hen, daleko jak ona. A wykończanie niebezpiecznych oponentów lub większej grupki stojących? Snajperka i mierzone strzały w głowę. Przydatna przez całą grę aż do Niemiec, gdzie praktycznie nie ma jak jej używać.

### Bulldog T-31 Suppressed Submachinegun
**Atak podstawowy:** seria
**Amunicja:** 9mm
**Zalety:** cicha i szybka
**Wady:** słaba przeciw grupie i uzbrojonym przeciwnikom
**Ocena:** broń naprawdę się sprawdza, kiedy mamy jakąś "cichą" misję. Tłumik sprawia, że praktycznie jest się niezniszczalnym. Można zabijać kolejnych wrogów, nie bojąc się przybycia nowych żołnierzy. A wady? Cóż, nie nadaje się w ogóle do walki z kolesiami w kamizelkach...

### Raptor SMG Submachinegun
**Atak podstawowy:** seria
**Amunicja:** 5.56 mm
**Zalety:** dostępność amunicji, siła rażenia
**Wady:** niecelność, głośność
**Ocena:** Niecelna, głośna, ale zabójcza - w tych trzech słowach można podsumować tę broń. Jeżeli nie zależy nam, czy nas słychać, czy nie, a w naszą stronę biegnie jakaś grupa przeciwników, wystarczy poczęstować ich kulami z Raptora. Dobra do rozwałek.

### M-75 Guardian Heavy Machinegun
**Atak podstawowy:** seria
**Atak alternatywny:** granat
**Amunicja:** 5.56 mm
**Zalety:** siła rażenia, granaty
**Wady:** głośność
**Ocena:** Cóż, większy brat Raptora. Tyle tylko, że zlikwidowano mu wadę niecelności. Kiedy możemy się zachowywać głośno i niegrzecznie, polecam właśnie HMG. Aha - jest ona chyba najlepszą bronią na czołgi oraz na ostatecznego bosa - Siergieja Dekkera.

### Heavy Hitter H-24 Slugthrower
**Atak podstawowy:** pocisk
**Atak alternatywny:** granat
**Amunicja:** Gyro-jet Special Ammunition
**Zalety:** siła rażenia, granaty
**Wady:** mało amunicji
**Ocena:** dziwna broń, niespecjalnie przypadła mi do gustu. Może dlatego, że trzeba nauczyć się nią posługiwać? W rękach słabego zawodnika nie będzie w stanie nic zrobić, natomiast w rękach dobrego gracza jest gotowa rozwalać silnych oponentów jednym, góra dwoma strzałami.

### M202A2 FLASH Rocket Launcher
**Atak podstawowy:** rakieta
**Atak alternatywny:** kilka rakiet naraz
**Amunicja:** 66mm explosive rocket
**Zalety:** siła rażenia, destrukcja
**Wady:** mała celność, trzy sloty broni, mało amunicji
**Ocena:** broń jest super pod względem siły rażenia. Biegnie w naszą stronę czterech przeciwników, jedna rakieta i nie biegnie już żaden. Po prostu miód. Ale czasem może strzał być zbyt niecelny i można zranić samego siebie. Ja tę broń polubiłem, ale czasem trzy sloty to bardzo, bardzo dużo...

### M343D Flamegun
**Atak podstawowy:** ogień
**Atak alternatywny:** ognisty pocisk
**Amunicja:** Liquid Fuel system
**Zalety:** pokazówka
**Wady:** trzy sloty broni, zasięg rażenia
**Ocena:** raczej broń pokazowa, jeżeli chce się popalić przeciwników. Noszenie jej bowiem nie ma większego sensu, zajmuje ona zbyt dużo miejsca i ma bardzo mały zasięg. Może być dobrą bronią, jeżeli mamy kłopoty z amunicją. Słoiczki z benzyną bowiem są ogólnodostępne.

### R-22 Mocrowave Pulse Emitter
**Atak podstawowy:** promień ciągły
**Atak alternatywny:** pojedyncze spalenie
**Zalety:** pokazówka, zabójcza w ostatnich etapach
**Wady:** trzy sloty broni, mało amunicji, szybkość działania
**Ocena:** praktycznie do Niemiec nie opłaca się nawet tej broni brać na skład. Mało amunicji, wolno działa, zajmuje dużo miejsca. Przydaje się dopiero w Hannoverze, kiedy większość biega z tą bronią, a jej siła może być udowodniona na kolesiach w pancerzach z byle jaką bronią - prąd po prostu zatrzymuje ich w miejscu i pieści dopóki nie zginą.

wo do małych drzwi i idź nimi dalej. Wejdź schodami na górę i zabij wszystkich strażników na galeryjce. Galeryjką idź do przodu, aż do drzwi na ich końcu. Przekrocz je, a znajdziesz się po chwili w pomieszczeniu z kilkoma stołami. Zabij żołnierza kryjącego się za jednym ze stołów i idź dalej. Kolejnym pomieszczeniem jest biblioteka. Rozwal z czterdziestki czwórki lub maszynówki wszystkich oponentów, po czym wejdź na górę i galeryjką podejdź do kolejnych drzwi. Rozwal wrogów i przekrocz następne drzwi. Obejrzysz filmik, w którym Sadam chce wykończyć Amu. Do akcji wkroczysz Ty i wszyscy stąd uciekną. Przekrocz drzwi, które znajdują się na lewo na jednej ze ścian i rozwal kolesia, który znajduje się przed Tobą, oraz dwóch kolesi, którzy stoją na galeryjce na prawo od Ciebie. Po chwili wybiegnie jeszcze jeden żołnierz - jego też zabij. Wybiegnij schodami na górę, po czym wyjdź na balkon. Zobaczysz przed sobą Amu. Po chwili bardzo nieciekawej rozmowy pojawi się helikopter, który rozwali Amu. Ty zdążysz zbiec.

### Etap 26 - Iraq Oil Refinery [Irak: rafineria olejowa]

Lokacja: kilkanaście kilometrów od Basry
Cele:

- znajdź informacje obejmujące the Order
- zniszcz cztery pompy, które spowodują zniszczenie całej rafinerii

Hmm, etap nie należy do zbyt prostych. Może dlatego, że dużo dzieje się na otwartej przestrzeni. Ale powinieneś dać sobie radę. Kluczem do sukcesu jest posiadanie snajperki i karabinu. Dobra, weź zbroję, która tutaj leży, po czym opuść pomieszczenie, wchodząc w podwórze przysłonięte mgłą. Z góry może do Ciebie strzelać snajper, więc Ty przygotuj swoją snajperkę i postaraj się go strącić. Teraz przygotuj się, z prawej strony prawdopodobnie wybiegnie jeden żołnierz, z lewej może wybiec ich dwóch. Zabij wszystkich i skręć w prawo. Przejdź koło ciężarówki i idź powoli cały czas dalej wykańczając kolejnych żołnierzy (niektórzy mogą pojawić się na mostkach na górze, więc uważaj). Skręć w prawo, po czym skręć jeszcze raz w prawo. Przed Tobą będą zamknięte drzwi, a na prawo od Ciebie będzie apteczka na ścianie. Obróć się i zabij kolesia, który będzie szedł w Twoją stronę. Teraz zeskocz stąd i idź cały czas prosto, tak, by ogrodzenie mieć po lewej stronie. W ten sposób obkręcisz się i znajdziesz się przed jedną z bram do terenu z dużymi cysternami. Wejdź tam, niszcząc ze snajperki kolejnych kolesi, idź do przodu omijając jedną cysternę i przechodząc między dwoma kolejnymi. Znajdziesz się przy maszynie obsługującej wszystkie te cysterny. Obejdź ją i przekręć koło, które się tu znajduje. Pierwsza część zadania za Tobą. Teraz wróć tą drogą, którą tu przyszedłeś i weź zbroję leżącą koło budynku. Wejdź do budynku, zabij kolejnego strażnika, po czym skręć w lewo o 180 stopni. Zabij kolejnych dwóch strażników (jeden jest na górze) i idź cały czas do przodu. Jest tutaj drugie koło, a przy nim stoi pracownik. Obróć drugie koło. Idź teraz dalej, przechodząc koło apteczki na ścianie, po czym wyjdź z budynku, skręcając w malutki korytarzyk w lewo, później ponownie w lewo. Na zewnątrz przywita Ciebie strażnik - zabij go karabinem. Weź zbroję i idź od wyjścia cały czas do przodu - przed Tobą będzie trzecie koło. Przekręć je. Wróć do budynku i idź teraz do przodu, po czym skręć w prawo. Znajdziesz się w pokoju sterującym. Podejdź do stołu z maszynami i użyj go. Dowiesz się, że broń została przewieziona do Hanoveru. Oprócz tego zjedzie także winda. Obróć się, po czym idź prosto i w lewo - do windy. Naciśnij przycisk, a wjedziesz na drugie piętro. Zabij kolesi, którzy raczą Cię tutaj przywitać i, jeżeli musisz, użyj znajdującej się na ścianie apteczki. Skręć w prawo i idź korytarzem cały czas do przodu, aż trafisz do małego pomieszczenia. Zabij ostatnich już oponentów i przekręć czwarte, ostatnie już koło. Obejrzysz jeszcze krótki filmik, w którym cała fabryka zostaje zniszczona. Przed Tobą ostatni rozdział Twej wędrówki...

### Etap 27 - German Castle, Outside (niemiecki zamek: dziedziniec)

Lokacja: Hanover, Niemcy
Cele:

- znajdź i zabij Sergeia Dekkera
- znajdź i zniszcz Jessicę Six
- rozwal terrorystów

Etap zaczynasz na pomoście przed starym zamkiem. Wejdź do niego i zabij dwóch wrogów, którzy pojawią się na Twojej drodze. Teraz idź do przodu tunelem oświetlanym przez świece, potem wejdź schodami po lewej stronie na górę i zabij kolesia stojącego na wprost Ciebie. Obróć się w lewo i rozwal kolesia za bramą, po czym strzel w niebieski przycisk na ścianie - brama otworzy się. Zabij następnego oponenta, który tutaj przybiegnie. Idź teraz w prawo, schodami w dół, zabij kolejnego kolesia, aż trafisz do tunelu zalanego wodą. Pod koniec tunelu, przy bramie stoi dwóch strażników. Kiedy zaczniesz do nich strzelać, z tunelu na prawo od Ciebie wybiegnie trzeci oponent. Zabij ich wszystkich maszynówką. Teraz skręć w tunel w prawo, przejdź przez dwa pomieszczenia, a znajdziesz się w pomieszczeniu z bramą do kolejnej części zamku. Kiedy zabijesz już wszystkich na tej planszy, okaże się, że brama jest zamknięta. Zeskocz na wodę i pójdź do przodu, aż do rury. Wejdź do niej i po chwili wyjdziesz przed kolejnym tunelem. Weź apteczkę i wejdź do tego tunelu. Zabij wszystkich tutaj i skręć w prawo. Jak widzisz, brama, której przed chwilą nie mogłeś pokonać, została otwarta. Wróć do rozwidlenia w tunelu i schodząc schodami rozwalaj maszynówką kolejnych kolesi. Uważaj, jest tu między innymi jeden z slug throwerem i jeden z wyrzutnią rakiet. Kiedy już sobie poradzisz, przejdź na drugą stronę pomieszczenia i zacznij iść na górę. Na Twojej drodze stać będzie kolejny koleś z wyrzutnią. Kiedy strzeli, spróbuj przejść w prawo na balkon, lub schyl się, przy okazji strzelając do niego z maszynówki. Idź dalej, aż trafisz do pomieszczenia ze schodami i wodą. Zabij kolesia, który stoi na szczycie schodów, po czym skręć w prawo i wskocz w rurę, która się tu znajduje. Idź nią do przodu, aż zobaczysz dziurę w niej na prawo. Strzel kilka razy, a dziura się powiększy, a Ty będziesz mógł się znaleźć w kolejnym pomieszczeniu. Wejdź na drabinkę, po czym podnieś apteczkę leżącą przy skrzynkach i zniszcz skrzynki będące po Twojej lewej stronie. Odsłonią to trzy granaty, które możesz podnieść oraz tajne przejście. Wejdź do dopiero co odkrytej rury i idź nią naprzód, aż rura pęknie, a Ty wylądujesz na balkonie kolejnego pomieszczenia pokrytego wodą. Zabij kolesia na wprost Ciebie, po czym zabij kolesia na dole. Idź do przodu i otwórz drzwi będące po lewej stronie. Przejdź przez kolejne małe pomieszczenie i zabij kolesia na dole schodów. Ty natomiast udaj się do góry. Gdy będziesz już na szczycie, jeden z kolesi zeskoczy drabinką, na prawo od Ciebie. Zastrzel go i zbierz leżące na ziemi rakiety. Teraz drabinką udaj się do góry, a potem w prawo. Znajdziesz się na dużym podwórzu na którym stoi ciężarówka. Schowaj się za ciężarówką i karabinem maszynowym lub snajperką rozwal trzech snajperów i jednego kolesia biegnącego w Twoją stronę. Teraz wyjdź zza ciężarówki, obróć się i zabij kolejnego snajpera kryjącego się na dachu. Pójdź tunelem do przodu, a wylądujesz na kolejnym podwórku z dużą, zdobioną bramą, przy której stoi dwóch kolesi z wyrzutniami rakiet. Rozwal ich z odpowiedniej odległości na przykład maszynówką i wyjdź na podwórze. Wybiegnie jeszcze jeden koleś, tym razem z karabinem. Zastrzel go i pójdź w mały korytarzyk na lewo. Wbiegnij teraz krętymi schodami na górę i rozwal strażnika obserwującego podwórze. Podejdź do koła które się tu znajduje i je przekręć, aż brama na wprost Ciebie zostanie otwarta do końca. Teraz jak najszybciej zbiegnij ze schodów i pobiegnij do tej bramy, po czym wczołgaj się do środka i rozwal strażnika, który tutaj stoi. Przejdź tunelem do przodu - znajdziesz się na dziedzińcu. Rozwal trzech kolesi, którzy kręcą się po dziedzińcu, po czym zejdź nań i skręć w prawo. Jest tutaj kolejny strażnik, którego masz zabić. Podejdź do stajni, pójdź naokoło niej i wejdź do jej środka. Jest tutaj drabina, którą masz udać się do przodu. Uważaj - na górze stoi dwóch kolesi z slug throwerami. Rozwal ich maszynami i podejdź do przycisku, który znajduje się na ścianie. Jego naciśnięcie spowoduje, że winda prowadząca do zamku pojawi się w stajni. Zeskocz na dół i wskocz do windy. Misja zostanie wykonana.

### Etap 28 - German Castle, Inside (niemiecki zamek: wewnątrz)

Lokacja: Hanover, Niemcy
Cele:

- znajdź i zabij Sergeia Dekkersa
- znajdź i zniszcz Jessicę Six
- rozwal terrorystów

Zaczynasz ten etap przed magazynem. Wejdź do niego, po czym rozwal strażnika, który znajduje się w nim także. Odczekaj chwilę i z tunelu wybiegnie kolejny strażnik. Jego także zabij. Teraz porozwalaj wszystkie skrzynie i pozbieraj wszystkie przedmioty, które się tu znajdują - zbroję, apteczkę, amunicję, granaty i inne. Skręć w korytarz na prawo, po czym wejdź na kręcone schody. Na górze usłyszysz rozmowę dotyczącą wypuszczenia pierwszych bomb. Przesuń dźwignię, a drzwi do pomieszczenia z którego słyszałeś rozmowę otworzą się. Zabij trzech kolesi z karabinami maszynowymi, po czym zastrzel kolejnych, którzy będą tu wchodzili przez drzwi znajdujące się po Twojej lewej stronie. Uważaj, niektórzy mają pulseguny. Weź stąd zbroję i granaty, po czym opuść to pomieszczenie. Po chwili będziesz mijać drzwi z alarmem, co spowoduje, że grzać do Ciebie będą automatyczne działka. Szybko je omiń i zejdź na dół, zabijając przy okazji biegnących tutaj strażników. Pójdź korytarzem do końca i otwórz drzwi znajdujące się na prawo. Znajdziesz się w pomieszczeniu z dużym stołem na środku. Naprzeciw Ciebie zamontowane jest automatyczne działko - zniszcz je karabinem maszynowym, po czym zniszcz strażnika, który jest również w tym pomieszczeniu. Ze stołu weź apteczkę i amunicję, po czym schodami dostań się do kolejnego pomieszczenia, z dwójką drzwi i trzema kolesiami. Rozwal ich z bezpiecznej odległości i schodami wejdź na górę, po czym drzwiami opuść te pomieszczenie. Kiedy zobaczysz przed sobą kolejne zautomatyzowane drzwi z alarmem na górze, zignoruj je i na długo przed nimi skręć w prawo, do dużego pomieszczenia. Zabij tutaj wszystkich oponentów, najlepiej bronią maszynową, po czym pójdź do końca pomieszczenia i otwórz drzwi na prawo. Znajdziesz się w korytarzu zamkowym. Skręć w lewo i podejdź do drzwi znajdujących się naprzeciw Ciebie. Po ich otwarciu znajdziesz się w kuchni. Zabij kolesia, który stoi przy kuchence. Teraz pójdź do kolejnego pomieszczenia wyglądającego jak biuro i weź spod stołu apteczkę. Otwórz drzwi prowadzące na korytarz. W przygotowaniu miej karabin maszynowy. Rozwal dwa patrole z pulsegunami, po czym skręć w korytarz w lewo. Omiń dwójkę drzwi po prawej stronie - nie ma w tych pomieszczeniach nic ciekawego. Podejdź do podwójnych drzwi po lewej stronie, rozwal kolesi i wejdź schodami na górę i przez kolejne drzwi do sypialni. Zobaczysz filmik, w którym strażnicy pokazują przypadkiem Tobie ukryte przejście. Wyjdź już z balkonu i wejdź w drzwi na lewo, prowadzące do łazienki. Zabij strażnika, weź jego zbroję i - jeżeli potrzebujesz - z następnego pomieszczenia możesz wziąć apteczkę leżącą koło ubrań. Wróć teraz do ściany z lustrem - ukrytego przejścia i naciśnij klawisz "otwórz". Dzięki temu zejdziesz na dół do pomieszczenia kontrolnego. Zbierz granaty i rakiety, które się tu znajdują, po czym naciśnij niebieski przycisk. Wróć teraz do sypialni, potem do pomieszczenia ze schodami - tu rozwal nowo przybyłych oponentów. Otwórz drzwi i zabij kolejnych czterech kolesi z pulsegunami. Skręć w lewo i podejdź do podwójnych drzwi z niebieskim światłem nad nimi. Po ich otwarciu znajdziesz się w pomieszczeniu z trójką takich drzwi oraz korytarzykiem na prawo. Wejdź w korytarzyk i zabij dwóch kolesi, którzy chcą zlikwidować Ciebie, po czym

zwiedź oba pokoiki na lewo od Ciebie. Są to dwa małe magazyny, w których znajduje się kilka naprawdę użytecznych przedmiotów. Wyjdź na zewnątrz i obróć się w kierunku pomieszczenia z trójką drzwi. Stoi tam automatyczny karabin maszynowy. Rozwal go i wejdź przez drzwi naprzeciw korytarza do biblioteki. Rozwal oponenta, po czym pójdź do końca pomieszczenia i na lewo, obok schodów. "Naciśnij" pierwszy regał, a otworzy się tajne przejście. Teraz korytrzy-

kiem przejdź kawałek do przodu i zabij kolesia w pierwszym pomieszczeniu, po czym dwóch następnych w kolejnym. Pójdź do drugiego pomieszczenia i naciśnij przycisk przywołujący windę. Wsiądź do windy i naciśnij w niej niebieski przycisk, dzięki któremu będziesz mógł zwiedzić następny etap.

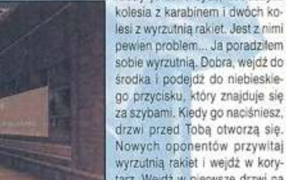
### Etap 29 - German Castle, More inside (niemiecki zamek: wewnątrz)

Lokacja: Hanover, Niemcy
Cele:

- znajdź i zabij Sergeia Dekkera
- znajdź i zniszcz Jessicę Six
- rozwal terrorystów

Kiedy winda się otworzy, wyjdź z niej i pójdź korytarzem w prawo. Przed końcem korytarza z sufitu wyskoczy broń maszynowa. Rozwal ją, po czym wejdź

do pomieszczenia na prawo od Ciebie. Rozwal wszystkich kolesi, którzy tutaj biegają (najlepiej maszynówką) i wbiegnij na mostek, potem na skrzynki, a skrzyniami na żurawia. Teraz przejdź nim na drugą stronę pomieszczenia i wskocz w szyb wentylacyjny. Idź nim aż do kraty, rozwal ją i cofnij się trochę w szyb. Strażnicy bowiem zaczną strzelać, a rykoszety będą jeszcze na początku szybu. Zrzuć im granat, po czym sam zeskocz w dół. Pozbieraj przedmioty i naciśnij przycisk. Wyjdź stąd i zacznij rozwalać kolesi, którzy się tutaj pojawili. Skręć w lewo, po czym rozwalając kolejną grupę, skręć znów w lewo, przez drzwi. Po chwili drzwi zatrzasną się za Tobą, a przed Tobą będą rozpościerać się lasery. Pierwszy z nich przeskocz, pod drugim się przeczołgaj, przez trzeci przeskocz. Teraz weź baterie leżące na prawo od Ciebie, po czym przeczołgaj się pod ostatnim laserem. Pójdź do końca korytarza i otwórz drzwi na prawo od Ciebie. Wejdź schodami na górę, likwidując kolejnych strażników i podejdź do drzwi. Otwórz je i natychmiast wrzuć do środka granat, przy okazji cofając się. Po wybuchu wróć tutaj i zobacz, czy został jeszcze jakiś wróg koło drzwi. Jeżeli nie, przygotuj broń długodystansową, wychyl się, patrząc w prawo i rozwal kolesia z slug throwerem. Wbiegnij do środka i zabij ostatniego strażnika w pomieszczeniach strażniczych. W obu pokojach włącz niebieski przycisk - spowoduje to, że podwójne drzwi zostaną otwarte. Wejdź do tego korytarzyka i otwórz kolejne drzwi przyciskiem znajdującym się na prawo na ścianie. Znajdziesz się w pomieszczeniu, w którym stoi rakieta. Kiedy będziesz biegł mostem, Sergei włączy odliczanie rakiety. Masz trochę czasu, ale lepiej się pospieszyć. Pobiegnij do drzwi na końcu mostu i otwórz je. Bronią maszynową pożegnaj strażnika i biegnij do końca korytarza, niszcząc przy okazji działko maszynowe. Skręć w prawo, potem skręć w lewo i wbiegnij do pomieszczenia z maszynami. Rozwal niebieski panel kontrolny, to spowoduje, że część mocy (dokładnie 1/3) przestanie dopływać do rakiety. Rozwal wszystkich kolesi, którzy tutaj biegają i pobiegnij do przodu, potem w lewo do drzwi. Przebiegnij schodami w dół i otwierając drzwi wbiegnij do kolejnego pomieszczenia, na lewo od którego znajdują się dwa pomieszczenia z komputerami. Rozwal kolesia z wyrzutnią rakiet, po czym rozwal kolesi, którzy znajdują się w pomieszczeniach z komputerami. Wejdź tam i zniszcz drugi panel kontrolny - zostanie Ci jeszcze tylko jeden. Wyjdź stąd i wejdź w następne drzwi. Znajdziesz się na pomoście w dużym pomieszczeniu. Oprócz Ciebie jest tu dużo wrogów - więc używaj broni o mocnym rażeniu lub granatów. Kiedy uporasz się już z przeciwnikami, zejdź na dół i rozwal trzecią maszynę kontrolną. Teraz spieszyć się już nie musisz - odliczanie zostało wyłączone. Otwórz drzwi, które znajdują się koło panelu i rozwal czterech kolesi, którzy stoją po drugiej stronie drzwi. Idź do przodu, przez pomieszczenie z czerwonym dywanem i makietą miasta, która się rozwinie, kiedy będziesz przechodził koło niej. Na Twoje przywitanie przybiegnie kobieta z miotaczem. Poraź ją prądem i idź dalej, do kolejnych drzwi. Kiedy je otworzysz, zobaczysz kolesia z karabinem i dwóch kolesi z wyrzutnią rakiet. Jest z nimi pewien problem... Ja poradziłem sobie wyrzutnią. Dobra, wejdź do środka i podejdź do niebieskiego przycisku, który znajduje się za szybami. Kiedy go naciśniesz, drzwi przed Tobą otworzą się. Nowych oponentów przywitaj wyrzutnią rakiet i wejdź w korytarz. Wejdź w pierwsze drzwi na prawo - znajdziesz się znów w pomieszczeniu z wyrzutnią rakiet. Biegnij do końca mostu i wejdź przez drzwi do małego korytarzyka kończącego się kolejnymi drzwiami. Otwórz je. W tym pomieszczeniu jest trzech wrogów - dwóch na dole, natomiast trzeci (sprawiający największy kłopot, ma pulseguna) znajduje się na górze, na pomoście. Rozwal ich i wejdź na windę, która znajduje się w narożniku tego pomieszczenia. Naciśnij przycisk na ścianie koło niej, a winda pojedzie do góry. Podejdź pomostem kawałek do przodu i drzwiami wejdź do pomieszczenia, z którego można obserwować start rakiety. Wyjdź stąd kolejnymi drzwiami i podejdź do przycisku, który zarządza drzwiami



poniżej. Gdy tylko drzwi się otworzą, strzel rakietą w nowo przybyłych i zeskocz na dół. Teraz czeka Cię męcząca walka z licznymi wrogami z różną bronią. Najlepiej chyba będzie strafe'ować i strzelać do kolesi rakietami lub podejść kawałek do przodu i zostawić C4 lub ostatecznie rzucać granatami. Gdy już uporasz się z oponentami, wejdź do bufetu i opuść go następnymi drzwiami. Idź teraz korytarzem w prawo do następnych drzwi. Znajdować się będziesz na strzelnicy. Gdy tylko tutaj wejdziesz, tarcze zaczną się ruszać, a czterech kolesi ukrytych za nimi da o sobie znać. Kucnij i podejdź kawałek do przodu. Z pokoju zarządzania na prawo od Ciebie wyskoczy kobieta z miotaczem ognia. Poraź ją prądem i, jeżeli nie chcesz podejmować walki z tymi kolesiami, wyjdź przez drzwi na zewnątrz. Jeżeli jednak chcesz ich zabić, to przejdź do końca pomieszczenia, zmień broń na pulseguna, po czym wbiegnij na teren, na którym poruszają się tarcze i zeskocz w dół do kolesi. Raź ich prądem. Oni będą ginąć nie mogąc do Ciebie strzelać, a inni żołnierze będą strzelać tym "rażonym" w plecy. W ten sposób nie ryzykujesz zbyt poważnych obrażeń. Jeżeli już wyszedłeś stąd, na prawo od Ciebie pojawi się koleś z wyrzutnią rakiet i panienka z miotaczem ognia (nadbiegnie ona zza rogu) najlepiej chyba jest ich zniszczyć rakietą, bo jeżeli będziesz chciał trochę popieścić prądem kolesia z wyrzutnią, kobieta da Tobie popalić... Podejdź do windy na lewo od Ciebie, otwórz ją i wejdź do środka. Przed Tobą ostateczna rozgrywka z Dekkerem.

### Etap 30 - German Castle, Secret Base (niemiecki zamek: kryjówka Sergeia)

Lokacja: Hannover, Niemcy
Cel:

- znajdź i zabij Sergeia

Czeka Cię bardzo ostry bój, ale możliwy do przejścia. Wyjdź z windy i idź w prawo, potem dalej korytarzem, schodami w dół aż do drzwi. Zobaczysz krótki filmik, w którym Dekker się kryje, wypuszczając na Ciebie wszystkich swoich ludzi. Pojawiać się będą oni w grupach po pięć lub sześć osób. Grup takich będzie pięć. Biegaj naokoło pomieszczenia, zbierając cały czas amunicję, zbroję, poprawiając siły witalne i grzejąc do wroga. Na pierwsze dwie grupy najlepszą bronią jest pulsegun. Możesz spokojnie zabijać

## Kody:

Zacznij grę, wpisując do tytułu gry parametr **+set console 1**
Teraz podczas gry wciśnij ~ (tyldę) i wpisz jeden z wybranych kodów:
**HERETIC** - nieśmiertelność
**PHANTOM** - przenikanie przez mury
**NINJA** - niewidzialność
**ELBOM** - wszystkie bronie od 1 do 6
**BIGELBOW** - wszystkie bronie od 7 do 12
**KILL** - zabija siebie
**MATRIX** liczba od 1 do 10 - spowolnienie gry
**KILLALLMONSTERS** - zabija wszystkich wrogów
**GIMME** (nazwa przedmiotu np. item_Weapon_pistol1) - daje tobie przedmioty
**UPDATEINVFINAL** - dodatkowa amunicja

kolesi, nie przejmując się ich rzadkimi strzałami. W kolejnych grupach będzie więcej kolesi ze slug throwerami. Ich jest lepiej zabijać wyrzutnią rakiet, strzelając prosto w grupy. Nie żałuj także granatów podczas ucieczki przed wrogami plastiku. Kiedy ostatni koleś zginie, Sergei postanowi załatwić porachunki z Tobą vis-a-vis. Wyciągnij heavy smg i strafe'ując przed podrasowanym MPG Sergeia, cały czas do niego strzelaj. Mimo że broń Sergeia jest zabójcza, to musi ona namierzyć jeden punkt. A Ty, strafe'ując naprzeciw Dekkera stajesz się praktycznie nie namierzalny. Po wystrzeleniu około 150 - 200 pocisków, Sergei pobiegnie kawałek od Ciebie, by uruchomić działka. Ty także pobiegnij - za skrzynie w tym pomieszczeniu, naprzeciw drogą do jednego z dział (tam, gdzie jest amunicja do heavy smg). Działami się nie przejmuj, ponieważ, jeżeli dobrze staniesz, to nie będą one mogły Ciebie trafić (mimo że ich ogień jest dla Ciebie zabójczy). Sergei też raczej nie powinien w Ciebie trafiać, wystarczy, że będziesz się wychylać i grzać do niego pociskami z heavy smg, a kiedy on będzie chciał Cię namierzyć, będziesz krył się za beczki. Jeżeli miałeś wystarczającego farta, to Sergei padnie (co widać na zdjęciach), a Ty nie będziesz zmuszony niszczyć dział. Kiedy tylko jego ciało dotknie ziemi, gra skończy się demem, w którym Johnowi, to znaczy - Tobie, zostaje przydzielony nowy partner i razem pojedziecie do Ameryki Południowej. Wszystko dobre, co się kończy dobrze...

**IeMPe DeKaeR**

producent: **Shiny**
platforma: **PC**

# Messiah

**Bob jest odpowiedzią Boga na zakusy ludzi, mające na celu opanowanie sił wszechświata, po tym, jak już nauka odkryła tajemnice Nieba, Boga, Piekła i Szatana. Bóg dał mu duszę, skrzydła i wysłał go na Ziemię, na cholernie nieprzyjazną dla niego Ziemię (ludzie dawno już pozbyli się szacunku do aniołów, pracując nad sposobem stania się bogami). Jedyna moc, którą Bob posiada, to eteryczność i duchowa zwiewność, dzięki której może wędrować praktycznie bez ograniczeń przestrzennych i ponadto wcielać się w organiczną materię. Poza tym jego egzystencja jest usytuowana w metafizycznym napięciu między tym, co zaplanował dla niego Bóg, a tym, co zaplanowali, na przekór Bogu, w ramach swoich eksperymentów z tajemną technologią, dla niego, i dla Boga, ludzie. Jednym słowem, przechlapane, Bob... Co ci pozostaje? Ano nic, przeznaczenia przecież zmienić się nie da? Na pewno? Zobaczmy...**

Bob jest małym i dość słabowitym aniołkiem. Będziecie musieli naprawdę na niego uważać, szczególnie w chwili, gdy opuszcza swojego żywiciela. Poniższa solucja na pewno ułatwi Wam to zadanie. Niesamowity scenariusz, wspaniała grafika - sami wiecie, że tę grę trzeba skończyć. Zwróćcie jeszcze uwagę na muzykę. Przygotowała ją kapela Fear Factory, która specjalizuje się w odjazdowych, mocnych i czaszkowych kawałkach. Taki też jest klimat gry. A więc do dzieła...

## Okolice portu

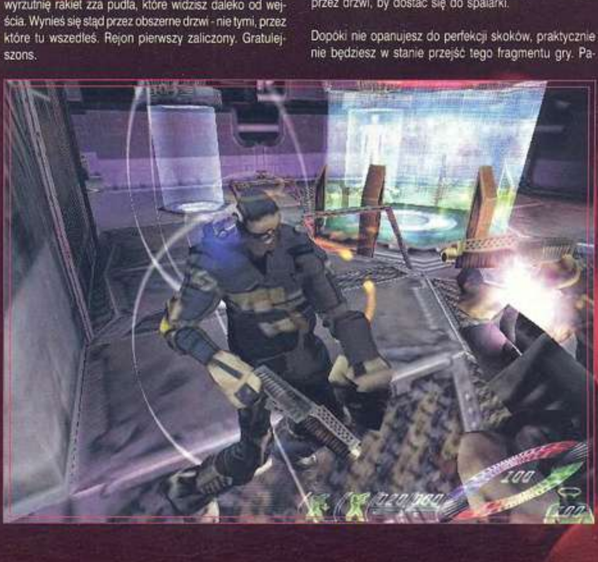
Zaczynasz jako gliniarz. Przebiegnij po rampie i połóż swoje dłonie na pudle, rozwalając je. Procedura autodestrukcji uaktywniła też wyłącznik blokady drzwi. Wróć jeszcze do pudła i zbierz stamtąd swoją pierwszą broń (przedtem mogłeś jedynie sobie machać celownikiem, nie celując jednak tak naprawdę). Aby zdobyć dodatkową amunicję do niej, stań w pewnej odległości od skrzyń (tych dużych, a nie tych małych) i strzel. Wybuch odsłoni amunicję, której szukałeś. Wejdź do środka przez drzwi, przeskocz przez dziurę, wyjdź z gliniarza i wstąp w następnego policjanta, którego widzisz. Skieruj się schodami na górę i pozbądź się wszystkich gliniarzy w okolicy (nie jest to konieczne, ale postanowiłem być przewidujący i eliminując ich, mogłem nie martwić się przykrymi niespodziankami w przyszłości). Strzel do pudeł, a obwody przepalą się, umożliwiając ci otwarcie drzwi, za którymi znajdziesz pomieszczenie z naukowcami. Za pomocą odpowiedniego panelu odbezpiecz Wrota nr 4, a następnie skieruj się w stronę koszar, gdzie znajdziesz miotacz płomieni, którym będziesz się mógł posługiwać (umieszczony on jest w schowku na broń). Posłuż się nim w walce z gliniarzami, których tu napotkasz. (Zauważ, że na monitorach wyświetlane są miłe dla oka scenki z MDK 400 AD.) Zmierzaj teraz na dół, na najniższy poziom, wstępując w naukowca, dzięki czemu wyjący alarm wyłączy się. Otwórz bramę i załatw dwóch gliniarzy, na których natkniesz się tutaj. Wejdź do środka, przechodząc przez miejsce do kwarantanny. Kiedy już będziesz za nim, wdrap się po pudłach, przejmij, jeśli przyjdzie ci na to ochota, karabin maszynowy, i z pudła na samym szczycie przeskocz nad zaporą laserową. Zmierzaj dalej w tym kierunku, aż natkniesz się na kolejnego gliniarza. Załatw go i zeskocz z półki, wychodząc z opętanego wpół drogi w locie. Dzięki temu zaoszczędzisz sobie połowy trudu wspinaczki - niech twoje skrzydła uniosą cię na najwyższą półkę z lewej strony, której możesz dosięgnąć. Kiedy się tam już znajdziesz, resztę drogi na szczyt będziesz mógł przejść pieszo.

Zeskocz, aby wylądować na podłodze kolejnego pomieszczenia. Podejdź do trzeciego wachlarza na lewo, pod którym zobaczysz przycisk. Pstryknij nim. Teraz podejdź do drugiego wachlarza od lewej, też pstryknij. W końcu wdrap się na górę po półkach i prześlizgnij się od wachlarza do wachlarza, aż dostaniesz się na samą górę. Kiedy się tam znajdziesz, wstąp w robotnika zajmującego się promieniowaniem. W ten sposób będziesz w stanie uaktywnić wszystkie konsole wokół pomieszczenia (ale nie ruszaj czerwonego przycisku, który wszystkie je wyłącza). Teraz wejdź do windy przez drzwi wyjściowe i zjedź na dół. Dalej posługuj się robotnikiem od promieniowania, aby nie odnieść żadnych obrażeń, które może spowodować emisja nuklearna. Wejdź do kolejnego pomieszczenia ną swojej drodze. Opętaj spawacza, a następnie komendanta za szkłem. Komendant posiada dostęp do rejonu "czotów". Opuść to pomieszczenie przez drzwi od garażu i cofnij się do miejsca, z którego wyszedłeś, przez bramę 3, a następnie 2. Za drugą zostaniesz zaatakowany przez "czoty". Najpierw załatw te różnorodne, potem tego z gnatem ze szpicami (walcząc, cały czas przesuwaj się na boki, aby uniknąć dźgnięcia). Po tym kolesiu czekają cię jeszcze całe zastępy innych "czotów", którzy wpadną do pomieszczenia, w którym się znajdujesz. Rozpraw się z nimi jak najszybciej. W ogóle nasz aniołek będzie miał tu sporo robótki, więc im szybciej nauczysz się przeskakiwania z ciała do ciała, tym lepiej dla ciebie. W końcu chwyć wyrzutnię rakiet zza pudła, które widzisz daleko od wejścia. Wynieś się stąd przez obszerne drzwi - nie tymi, przez które tu wszedłeś. Rejon pierwszy zaliczony. Gratulejszons.

## Stare miasto

Strzel z bazooki do laserowej ściany, którą widzisz z lewej strony, przejdź, a następnie skieruj się ku wrogom, którzy się pojawią - wyeliminuj ich wszystkich. Wbiegnij na rampę i wejdź w drzwi. Zrzuć trzy ciała do rozdrabniarki, którą znajdziesz w tym pomieszczeniu. Aby dostać się do naukowca, przefruń z Bobem do występu na lewo, zatrzymaj się i przeczołgaj się pod laserami. Odpowiedni panel otworzy podłogę. Kiedy maszyna zostanie już napełniona krwią, poszperaj przy dolnym panelu, który przywoła beczkę - potocz ją na samą górę. Gdy będziesz na szczycie, wskocz na beczkę, a następnie przeleć do występu, zatrzymaj się, obsłuż panel. Przejdź przez drzwi, by dostać się do spalarki.

Dopóki nie opanujesz do perfekcji skoków, praktycznie nie będziesz w stanie przejść tego fragmentu gry. Pa-



miętaj, że musisz wyprężyć się, gdy znajdujesz się na końcu skoku, dzięki czemu zyskasz dodatkową wysokość. Musisz wspiąć się po beczce i dojść do rury, a następnie przefruwać z rury na rurę aż na sam szczyt (zwijają się one w spirale wzdłuż ścian). Kiedy już uda ci się zleźć, wejdź przez kolejne drzwi. Zabij wszystkich, których znajdziesz w tym pomieszczeniu. Posłuż się windą na środku i wejdź przez drzwi. Teraz wstąp w szczura, który biega w pobliżu. W takiej postaci przejdź przez tunel, labirynt i kolejny tunel. Tutaj opętaj czota i rozwal puszki. Skieruj się w jedyną drogę, która jest ci dostępna. Wyjdziesz nią z tunelu, gdzie gliniarze i czoty urządziły sobie posterunki. Idź w prawo, zabijając wszystkich, których musisz. Rozbij szybę z lewej strony miejsca, w którym przebywają gliniarze. Wyłącz ścianę laserową. Teraz przebiegnij na stronę czotów i po kilku schodach prowadzących w górę wejdź na terytorium, do którego dostęp był wcześniej broniony przez ścianę laserów.

Pobaw się panelem z tyłu pomieszczenia na szczycie schodów. Ze skrzynki na broń zabierz bazookę, a następnie przejdź do kolejnych drzwi, które znajdują się w pobliżu miejsca, którym wyszedłeś z tunelu. Obsłuż windę, którą dostaniesz się do następnych drzwi. Wejdź do środka, rozwal strzałami pudła na "kożuchu" - rura pęknie i otworzy się. Wejdź do niej, wskocz na platformę i strzel w palenisko, które się otworzy. Wpadnij do środka, chwyć broń czota i posłuż się nią, bezpiecznie zlatując na dół, poniżej gigantycznej rury (przez okno, w które masz strzelić - rozleci się, robiąc przejście dla ciebie) i wskocz przez okno, które widzisz w pobliżu biorącej prysznic dziewczyny. Zabij osobę, w której się znajdujesz, gwałtownie wpadając w ścianę laserową, po czym opętaj komendanta. Wejdź kolejnymi drzwiami (z kolejnymi trzema komendantami) i wejdź przez drzwi znajdujące się na prawo. Teraz skieruj się schodami w górę i wróć do pomieszczenia, z którego niedawno wyszedłeś. Teraz możesz popracować z komputerami. Ten z lewej da ci robota obronnego, prawy - atakującego: wybór należy do ciebie. Przyda ci się wsparcie w następnej potyczce. Wróć do pokoju komendanta i wyjdź po przeciwnej stronie, idąc w przeciwnym kierunku. Dojdziesz do miejsca, w którym zobaczysz czoty - zabij je, jednocześnie staraj się, aby twój komandor sam nie zginął - przyda ci się jego powłoka, a jeśli wrócisz do pokoju komendanta, zanim będziesz mógł skierować się dalej, najpierw przyjdzie ci uporać się z pozostałymi dwoma komandorami, którzy tam przebywają. Kiedy już załatwisz wszystkich, posłuż się komendantem, by otworzyć drzwi, a następnie wejdź na konsolę broni, manipulując odpowiednim panelem. Za pomocą konsoli strzel w przyciski platform z ludźmi, którzy walą w ciebie - otworzy to ścianę laserową, która znajduje się przy tobie.

Wejdź do kolejnego pomieszczenia z dwoma innymi gliniarzami i poszperaj przy panelu z prawej strony pokoju. Następnie otwórz bramę naprzeciwko gliniarzy. Zabij tych, których musisz wyeliminować i otwórz wrota znajdujące się za stosami pudeł. Rozwal wszystko, co stoi ci na drodze prowadzącej przez pokój, aby dojść na drugi odległy jego koniec. Tam otwórz drzwi wiodące do garażu. No i znowu znajdujesz się na polu walki. Użyj gliniarza na zielonym "celu" na ziemi i pozwól żeby skaner przeszedł przez gliniarza, dzięki czemu zostanie otwarte przejście do garaży. Przejdź do windy. Uruchom ją. Kiedy się zepsuje, wydostań się z ciała i przejdź przez otwór. Opętaj spawacza i napraw windę od spodu. Wróć tam, gdzie się zatrzymała winda. Przebrnij przez garaże, aż dojdziesz do obszernego okrągłego pomieszczenia z okrągłym występem pośrodku. Wejdź do garażu znajdującego się z prawej strony korytarza. Dalej pojedź w górę windą, idź na lewo i w górę schodami, które zaprowadzą cię do kanałów.

Idź kanałami po skarpach, cały czas, aż znajdziesz drzwi otoczone przez zielone kraty (te zamknięte posiadają czerwone kraty). Wejdź przez nie, zlikwiduj wszystkich wrogów i przejdź na prawo, przez most z krat. Kiedy dostaniesz się do tłoków, porzuć ciało, w którym się obecnie znajdujesz i użyj tłoków (beczek), by dostać się przez wodę na drugą stronę mostu. Przejdź na jego koniec i skręć w prawo. Zobaczysz tam przedmiot blokujący dolny laser. Podpłyń pod niego. Za pomocą panelu wyłącz lasery. Opętaj faceta, którego widzisz z tyłu pokoju i poszperaj przy komputerze, by włączyć ponownie zasilanie na obrzeżach.

Wróć tam, gdzie wcześniej znajdowały się lasery i wejdź przez drzwi dokładnie naprzeciwko. Idź ścieżką z powrotem do miejsca, gdzie już byłeś, znowu przechodząc przez zielone drzwi. Jednak tym razem idź wprost i pod schody, gdzie ujrzysz zapierającą dech w piersi nakręconą scenkę z bestią. Możesz jednak po prostu pójść po schodach na górę, aby kontynuować normalną grę. Kiedy dostaniesz się już na samą górę, znowu zostajesz wrzucony w walkę. Przejdź na lewo i idź dalej cały czas z powrotem, aż dojdziesz do gliniarza z wyrzutnią rakiet. Zabij go i wejdź pod gigantyczne drzwi. Przygotuj się na drobną potyczkę. Znowu wylądowałeś w okrągłym pomieszczeniu. Tym razem idź do garażu w korytarzu na lewo, a dotrzesz do czerwonej falistej ściany laserowej. Z tyłu za ścianą widzisz dziwny kształt - bez dwóch zdań to zasilanie. Strzel do niego ze swojej broni, wyłączając lasery. Idź dalej naprzód. Dotrzesz do windy, którą wjedź na górę. Przeczołgaj się pod drzwiami. Znajdujesz się teraz w laboratorium. Opętaj naukowca i przejdź do świecącej się konsoli, którą obsłuż. Uruchomisz w ten sposób Behemota (jeśli usłyszysz coś na temat generatora, oznacza to, że nie włączyłeś ponownie zasilania na obrzeżach). Niech wyjdzie (drzwi z napisem Laboratory - przedrze się przez drugie drzwi - te z celem).

Teraz musisz albo dostać się na górny poziom, lub, podobnie jak ja to zrobiłem - doprowadź go do kilku niewinnych ofiar, a gdy się nimi opiekuje, wypręż się i wejdź do jego ostrza na ramieniu (da się opętać tylko od strony pleców wysoko lub przez głowę).

Stań na płycie ciśnieniowej, oczyść, opłukaj i powtórz.

## Magazyn (Aneks)

Opętaj pierwszego gliniarza, którego ujrzysz, a innych, szwędających się w pobliżu, zabij. Następnie skieruj się naprzód, do następnego pokoju. Przejdź przez niego i dojdź do panelu kontrolnego w małym pokoiku, który obsłuż. Wyjdź z tego pomieszczenia i przejdź przez drzwi na lewo. Przy wejściu skieruj się do drzwi na prawo. Zobaczysz gliniarzy i windę. Windą wjedź na górę, do panelu, którym manipuluj (uwaga: jeśli wciąż jesteś gliniarzem, to wywołasz alarm, zatem chwyć miotacz płomieni ze skrzynki i pozbądź się oficerów, którzy mogą cię aresztować). Wróć windą na dół, przejdź przez pokój i wjedź na górę kolejną windą, w kolejnym pokoju. Przejdź i wjedź na górę jeszcze

### Bezduszna batalia

1. Jeśli to możliwe, wybierz sobie jednego wroga i staraj się go nie zranić, tak aby stał się twoim "ostatecznym ciałem" podczas potyczki i tym, pod którego postacią przeniesiesz się do następnego poziomu. Strategia ta jest właściwie jedynym wyjściem, gdy walczysz z dużą ilością przeciwników, i gdy nie ma możliwości, żeby tak po prostu wyrąbać sobie bezwzględnie przejście wśród wrogów. Ale jest ona dość trudna do opanowania. Częste save-y powinny ci pomóc nabrać wprawy - nawet jeśli wygrałeś, ale nie tak spektakularnie, załaduj stan gry sprzed walki i zacznij od początku (zranione ciało jest w zasadzie bezużyteczne).
2. Pamiętaj, że Messiah to nie Quake - tu nie trzeba likwidować wszystkiego, co się rusza. Jeśli to możliwe, omijaj ludzi, nie strzelając do nich. Jednak nie jest to związane z filantropią, raczej z zimnym zdrowym rozsądkiem - wrogowie przeważnie noszą całkiem przyzwoitą broń, więc jeśli nie znajdujesz się w odpowiednio krzepkim ciele, nie będziesz w stanie znieść ich oczywistej reakcji na twoje zaczepki.
3. Gliniarze i Czoty wyznają inne wartości, a zatem jeśli zostaniesz zaatakowany przez jednego, a w pobliżu przebywa drugi, wycofaj się i pozwól im wyjaśnić wątpliwości egzystencjalne między sobą. Jeśli znajdujesz się na przykład w ciele gliniarza i zobaczysz Czota, opuść ciało tego pierwszego i ukryj się szybko, obserwując z bezpiecznego miejsca wymianę zdań. Potem potraktuj ciało zwycięzcy jako swojego nosiciela.

jedną windą. Zabij wszystkich gliniarzy w pomieszczeniu, pozostawiając przy życiu robotników. Wstąp w jednego z nich i obsłuż panel robota. Zjedź windą na dół, jeszcze raz. Oczyść teren z gliniarzy i posłuż się spawaczem, który ma obsłużyć panel. Następnie wejdź do windy i zjedź dwa poziomy do piwnicy. Zabij wszystkich gliniarzy, obsłuż panel itd. Teraz wejdź przez drzwi oznaczone jako B.S. i zjedź windą. Za pomocą spawacza obsłuż rdzeń.

Wjedź windą na górę, kolejną windą o jeszcze jeden poziom wyżej (tak, że znajdziesz się na parterze - poziomie, na którym są garaże). Idź wprost do wielkich drzwi, a następnie przez drzwi z otoczonym kółkiem A (aneks). Idź na prawo, wzdłuż lewej ściany, w górę po schodach, do pomieszczenia z dwoma gliniarzami; pomanipuluj przy panelu, wróć, znowu wzdłuż ściany na lewo, aż dojdziesz do miejsca, w którym ujrzysz jakąś przestrzeń na dole. W tym momencie wróć do garażu, wstąp w spawacza, i w końcu wróć do dolnego obszaru. Tam obsłuż panel, co włączy zasilanie dla drzwi.

Wydostań się poza ten obszar i wróć do schodów. Przejdź do góry, wdrap się na pudło, wejdź na rurę i zeskocz z jej końca na kolejną rurę - biegnącą poziomo przed tobą. Przejdź po niej, unikając ognia; po jakimś czasie zobaczysz kolejną rurę, na którą znowu przeskocz; dojdziesz do małej platformy z pionowo wydostającymi się z niej płomieniami. Kiedy dojdziesz do trzeciego, przeskocz na rurę z lewej strony i otwórz drzwi.

Kiedy znajdziesz się za drzwiami, opętaj tam czota i strzel do pudeł znajdujących się za przeciwnikami za wyrwą. Zejdź na sam dół i przedostań się tam, gdzie widzisz panel, popracuj nad nim, aż zadziała, wyjdź z ciała, w którym się znajdujesz, wdrap się na szyny i przeskocz na platformę, która w tym momencie ruszy do przodu. Przeskocz na kolejną platformę, z którą stanie się to samo, co z poprzednią i w końcu przeskocz przez drzwi. Nie martw się czasem - 30 sekund to stanowczo wystarczająca jego ilość, aby wykonać wszystkie polecone ci zadania. Wyjdź następnymi drzwiami, wdrap się po pudłach, przejdź na lewo, miń drzwi z A i otwórz drzwi na końcu korytarza.

## Ulice (przeniesienie)

Już zostałeś postrzelony, zatem uważaj. Natychmiast pobiegnij na prawo, do drzwi z uśmiechniętą buzią. Przejdź przez nie. Wdrap się po pudłach i zeskocz, gdy znajdziesz się na samej górze. Machaj skrzydełkami ile wlezie, by dobrnąć do gliniarza na moście. Opętaj go. Drugiego policjanta zabij i zeskocz z mostu.

Pogrzeb przy panelu, wejdź przez drzwi, nie przejmuj się kolejnymi gliniarzami i zeskocz na rury, a następnie na poruszającą się do góry platformę, i do pasa transmisyjnego. Dzięki pudłom na pasie będziesz w stanie przeskoczyć przez dwie grupy laserów. Następnie wdrap się na występ po lewej stronie i obsłuż windę. Pomanipuluj przy panelu od płomieni. Wejdź przez drzwi, weź windę, przeskocz na kolejną windę i uruchom ją (wciskając małe białe przyciski).

## Fabryka broni

Unicestw swojego gliniarza - wskocz do rozdrabniacza i posłuż się naukowcem, aby obsłużyć panel przy dużym ekranie. Wejdź przez następne drzwi znajdujące się w pobliżu i opętaj gliniarza, mordując pozostałych. Wyjdź przez drzwi naprzeciwko skrzynki na broń. Obsłuż broń, sprawiając, że zacznie szaleć, zeskocz z naprzeciwka i obsłuż odpowiedni panel, a następnie opuść to pomieszczenie, posługując się właśnie zasiloną windą. Obsłuż panel z lewej strony w następnym pomieszczeniu, następnie ten na dole.

Wejdź do windy i wjedź na górę. Wyjdź prawym wyjściem i przejdź do windy znajdującej się na środku korytarza. Zjedź na dół do piwnicy. Idź dalej, aż naukowiec zrzuci most i ustawi lasery, i zeskocz do drzwi na prawo, jakieś pół drogi w dół - przejdź przez nie. Tutaj będziesz musiał przeskakiwać z platform na platformy, ale nie przejmuj się - to nic trudnego. Kiedy już przedostaniesz się na drugą stronę, obsłuż panel, dzięki czemu most powróci, i naładuj go.

Przejdź ponownie przez most i wróć do windy, którą masz się dostać na kolejny poziom w górę - wyjdziesz gdzieś w pobliżu początku tego miejsca - a zatem skieruj się w górę schodami oraz przez drzwi, które otworzyłeś na samym początku. Teraz możesz skorzystać z drzwi z napisem wyjście (Exit).

Zejdź schodami na dół i wyjdź drzwiami z lewej strony. Przebiegnij przez ten teren do windy z lewej strony, wejdź na górę, przebiegnij do końca korytarza, obsłuż panel, wróć windą i użyj śluzy powietrznej znajdującej się za rzucającymi mięsem gliniarzami. Strzel w uzbrojonego Behemota (A.B. - Armored Behemoth), którego widzisz za drzwiami. Pobiegnij na wprost, dotrzesz do tunelu, który również pokonaj. Załatw kolejne cztery Behemoty A.B., korzystając z otoczenia, w którym się znajdujesz - przesuwaj się, wyskakując od ściany do ściany, gdy tylko padnie wystrzał i starając się namierzyć przeciwnika z ukrycia, które zapewnia auto. Teraz przejdź do drzwi daleko z tyłu, opuść swoje ciało i wróć do miejsca, gdzie będziesz musiał skakać. Kiedy to zrobisz, drzwi za tobą się zamkną. Otwórz drzwi, które w połowie się zatrzymają; wejdź, skieruj się do kolejnych drzwi,

które się otworzą, znowu wejdź przez nie i opętaj robotnika. Wróć do pomieszczenia, do którego wszedłeś wcześniej i otwórz drzwi z lewej strony od miejsca, przez które się tu dostałeś.

## Składowisko śmieci

Przejedź na dół jedną z platform, do wejścia po przeciwnej stronie miejsca, z którego przyszedłeś. Przejdź przez nie (pomiędzy niebieskimi elektrycznymi końcówkami), i idź w koło aż dostaniesz się na drugą stronę. Część tego miejsca zapadnie się na niższy poziom. Stąd spójrz na lewo, a zobaczysz spadającą beczkę oraz platformę, która się przewraca. Przeskocz na nią. Wjedziesz nią do narożnika. Stocz się z niej, rozpoczynając lot na koniec korytarza, omijając niebezpieczeństwa (a właściwie będąc ponad nimi). Skieruj się do wejścia poniżej ściany laserowej.

Stąd musisz po prostu odbyć przejażdżkę na kilku platformach, z czym uporasz się bez zadyszki. Zauważ, że platformy na końcu ściany zaczynają się wznosić, a zatem na ich szczycie skocz, aby móc dostać się do kolejnej. Kiedy już będziesz na górze, opętaj spawacza i wejdź przez drzwi; wjedź w górę windą. Na końcu paska transmisyjnego wejdź za auto i opętaj komendantkę - z jej pomocą obsłużysz konsolę, która załaduje towar, a następnie dostań się do auta.

## Rejon czerwonych świateł

Idź w lewo i załatw dwóch gliniarzy oraz dziewczynę. Wdrap się na ogrodzenie i wskocz na występ. Gdy tam się znajdziesz, idź wzdłuż tej półki, przeskakując dwa żółte lasery - w końcu dojdziesz do pasków od rozdrabniarki. Zawiśnij na krawędzi półki z lewej strony i poruszaj się na rękach, przechodząc pod rozdrabniarką, przeciągnij się i przeskocz

### Sztuka opętania (arkana)

1. Jeśli chcesz wcielić się w nieprzyjazną osobę, która już została zaalarmowana twoją obecnością, spróbuj rzucić się szybko w jej kierunku, wpadnij pod jej nogi, a gdy się tam znajdziesz, szybko podskocz i cofnij się trochę, aby opętać tego, kto cię interesuje.
2. Kiedy wstępujesz w jakąś osobę, podczas gdy Bob jest ranny, wessie on tak dużo życia, ile potrzebuje, aby mieć znowu 100 procent. To dobry pomysł na to, aby utrzymywać Boba w dobrej kondycji - po prostu daj susa do nowego ciała, jednak gdy dla nosiciela oznacza to zbyt wielkie nadgryzienie sił życiowych - rozwiązanie to staje się dość problematyczne.

przez kilka kolejnych laserów, aż dojdziesz do stabilnej powierzchni - wskocz na nią. Opętaj gliniarza i załatw wszystkich, którzy znajdują się w okolicy. Następnie przejdź na górę po schodach, miń drzwi i rozpraw się z wszystkimi gliniarzami, których widzisz po drodze na barykadę (korzystaj tu obficie z możliwości snajperskich, które daje ci gra - celuj w główki i kolanka). Kiedy już pozbędziesz się wszystkich, wróć na schody i idź dalej na górny poziom. Wejdź w drzwi i skieruj się do ostatniej kabiny do podglądania (w pobliżu narożnika), wejdź do środka i opętaj tego, kogo tam spotkasz, następnie przedrzyj się z powrotem na barykady, następnie omiń upadłe dziewczyny - nie zaatakują podglądacza, chyba że je sprowokujesz.

Zbiegnij po schodach za dziewczyną i wejdź przez drzwi. Zejdź na dół tego pomieszczenia. Kiedy się tam znajdziesz, obsłuż panel na ścianie, włączając tłok. Następnie za pomocą elewatora przenieś się na najwyższy poziom, na który możesz. Wskocz na szczyt tłoka, kiedy znajduje się w pozycji dolnej, a kiedy podniesie się, przeskocz na półkę. Zabij dziewczynę, ale nie tę za kratami i opętaj biegającego w pobliżu szczura. Posłuż się jego powłoką, by przedostać się przez tunel. Kiedy z niego wyjdziesz, opętaj dziewczynę, która pozostała, obsłuż panel, unicestw swoje ciało, skacząc z krawędzi i wejdź przez drzwi. Opętaj alfonsa, weź kartę VIP z jego sejfu za panelami, a następnie pomanipuluj trochę przy panelach dwa razy.

Za pomocą karty VIP przejdziesz za ogrodzenie klubu. Zeskocz na lewo i opętaj pracującego w pobliżu robotnika. Obsłuż panel, jak zwykle, a następnie opuść ciało, w którym przebywasz obecnie, w końcu przeskocz (przefruń) do otwartego właśnie panelu, też pomajstruj przy nim. Teraz przefruń w stronę drzwi, przechodząc przez nie, zanim się zamkną. Gdy wejdziesz do pomieszczenia za nimi, wskocz na obracającą się platformę z lewej. Dostań się na trzecią platformę (drugą, która się obraca), na jej obracającą się krawędź, i przeskocz w odpowiednim momencie na półkę z prawej. Następnie spójrz do tyłu na platformę, poczekaj aż dojdzie do końca swojego obrotu i zeskocz na nią znowu; kiedy będziesz na szczycie, przeskocz do kolejnej platformy, która również znajduje się z prawej strony, poczekaj, aż wróci na dół i wtedy wskocz na jej górę. Stąd przeskocz (przeleć) i opętaj gliniarza na moście i przedrzyj się na ten poziom. Dwa razy pomajstruj przy panelu, żeby nagle podskoczył i wyjdź drogą, którą tu dotarłeś (czołgając się przez tunel). Dzięki wiatraczkom będziesz w stanie szybciej pokonywać drogę naprzód (wiatrak, wiatrak, drzwi, wiatrak, wiatrak, wiatrak, platforma). Teraz wskocz na windę, gdy jedzie do góry i spójrz w lewo - kiedy znajdujesz się odpowiednio wysoko, przeskocz przez rozwalone wrota.

Przejdź przez drzwi, unikając obracających się drzwi, otwórz kolejne drzwi, a zamkną się za tobą. Poruszaj panelem i opętaj kalekę zmuszając go do przeczołgania się, i skorzystaj z panelu ręcznego, odwracając wszelkie zmiany. Teraz możesz ponownie się nim posłużyć, dzięki czemu otworzysz drzwi do windy. Kiedy zostanie sprowadzona, wejdź do środka i opętaj tego, kogo w niej znajdziesz. Na samej górze wyjdź z windy, obsłuż panel i zrób to, co usłyszysz, wkładając swoją broń do skrzynki. Wejdź do klubu Kyd.

## Klub Kyd

Przejdź przez kilka zasłon, obchodząc dwa narożniki. Wejdź do szafki na miotły (jeśli jest zamknięta, oznacza to, że wszedłeś przez złe drzwi - odszukaj inne, które wyglądają, tak jak poprzednie). Kiedy znajdziesz się w środku, opętaj robotnika bez dziewczyny i przejdź do kolejnych drzwi - oznaczone są jako Bar 2. Wejdź schodami na górę, przez zasłony (prosto), opętaj tancerkę na stole i wejdź za zasłonę, idź na górę schodami, przejdź przez kolejną zasłonę i potańcz. Kiedy skończysz, wejdź na górę windą, przez dwie zasłony. Zabij gliniarza, opętaj komendanta i przejdź przez drzwi.

## Strefa militarna

Zeskocz na lewo, zabij gliniarzy i przejdź przez drzwi z zaznaczonym na nich żółtym celem. Idź dalej przez następne drzwi, obsłuż panel i opętaj komendantkę, kiedy zejdzie na dół. Pójdź tam, skąd ona przyszła. Pomanipuluj przy panelu, który tam znajdziesz i posłuż się wieżyczką rakietową, aby zabić wszystko (wszystkich), co się rusza. Kiedy już to zrobisz, zjedź windą w dół, pokonaj kolejne drzwi z celami, trafisz do czerwonego pokoju. Opętaj jeszcze jednego szczura i przedostań się przez tunel, skręcając w lewo w pierwszy zakręt, który widzisz. Idź dalej do wyjścia, a kiedy ptak zrzuci cię, zejdź z półki, na którą cię zepchnął i obsłuż czerwony panel przy pokoju, aby uruchomić uzbrojonego Behemota. Wskocz w niego i wyjdź przez drzwi z celem i zabij tych, których musisz. Jeśli stracisz swojego AB, wróć, zabierz następnego i pokonuj nim trasę naprzód. Niech Behemot uruchomi płytę ciśnieniową, dzięki czemu zostaną otwarte ogromne drzwi na środku - zabij Behemota i wroga, którego ujrzysz w środku. Przejdź wprost do następnych drzwi. Za pomocą naukowca obsłuż panel i wejdź do teleportera.

## Cryo

Nastaw panel X-24 z prawej strony od miejsca, w którym wylądowałeś. Idź w przeciwną stronę. Obejdź narożnik i z prawej. Obsłuż panel X-24, ten z obrazkami, a następnie ten bez obrazków, i otwórz drzwi dokładnie naprzeciw teleportera, uruchom też panel X-24, który tam znajdziesz. Krocz z powrotem do drzwi z krwawym odwróconym pentagramem. Wejdź do nich i teleportuj się.

## Placówka (szatan)

Zeskocz na słupy, na wyspę. Przebiegnij wokół wyspy i złap pierwszego gliniarza, którego napotkasz. Posłuż się nim, by wykończyć wszystkich pozostałych gliniarzy. Następnie wyjdź z ciała gliniarza i opętaj robotnika tak, że będziesz w stanie wziąć broń od jednego z zabitych gliniarzy. Teraz niech twój robotnik przede wszystkim załatwi wszystkich gliniarzy. Potem postaraj się, by wyłączyć zawory. Kiedy wszystkie zostaną wyłączone, po prostu wyjdź z ciał kilku postaci na drodze do szatana i już możesz sobie pójść.

**Transmisja i edycja by Ka(r)ma**

**producent: Cryo**
**platforma: PC**

# Aztec

**Po obejrzeniu wstrząsającego wprowadzenia do gry odkrywasz, że jesteś w rodzinnej wiosce i masz przechlapane, jak prosię podczas ulewnego deszczu. Posiadasz tylko dmuchawę, kilka ziaren kakao [które służą tu za monety] i naszyjnik zamordowanego podstępnie wielmoży.**

## Początek

Pogadaj z Quilaztli [cholera, zmieniłbym nazwisko, gdybym się tak nazywał!], starszym i uzdrowicielem wioski. Wypytaj go o wszystko, a potem posłuchaj jego rady i zajrzyj do swego domu [odwróć się i wejdź do domu z czerwonymi odrzwiami]. Wejdź, rozejrzyj się i weź ziarna kakaowe. Wyjdź z domu i odszukaj chatę z niebieskimi odrzwiami. To dom Quilaztli, z którym niedawno rozmawiałeś. Wejdź i rozejrzyj się dookoła. Przejdź do miejsca, gdzie są posągi i skręć w lewo, Q stoi w rogu. Pogadaj z nim - poprosi cię, żebyś zdobył dlań kadzidło na ofiarę. Przejdź do trzech posążków i przyjrzyj się temu z lewej. Otwórz drzwiczki w piersi posągu i weź pachnidło. Daj je staremu i znów z nim porozmawiaj, wypytując go dokładnie o wszystko. Dowiesz się o dziwnej chorobie, której ofiarą padają sąsiedzi. Staruch powie ci też, byś odszukał uprowadzonych rodziców i poetę Tlatli... i nie ufał nikomu, kogo los postawi na twojej drodze.
Wyszedłszy na zewnątrz, natkniesz się na wojownika, który popełnił morderstwo. No, to już bezczelność! Niestety, i Herakles du... kiedy wrogów kupa! Odwróć się w prawo, potem jeszcze raz w prawo, potem przed siebie ścieżką, potem w lewo i w lewo... i na koniec prosto [ucieczka w tym momencie nie jest specjalnie trudna]. Skocz do canoe. Teraz trzeba ci znaleźć drogę ucieczki po rzece. Wiej po kanałach, dopóki nie zobaczysz łodzi obok chaty nad wodą. Wyskocz z łodzi na brzeg i przebiegnij po ścieżce do drugiej łodzi. Wskocz do drugiej łodzi i płyń, aż zobaczysz przed sobą ikonkę mapy. Kliknij na mapie i wybierz Plac Kupców.

## Kiepski los poety

Przejdź w głąb, mijając z prawej albo z lewej strony dom z czerwoną bramą pośrodku. Pogadaj z człowiekiem sprzedającym drewno. Możesz kupić wiązkę, albo oszczędzić kakao na potem. Powie ci, że poeta Tlatli mieszka w domu tuż za nim [tym znaczy, przed którym stoisz]. Wejdź, rozejrzyj się, przejdź dalej, wyjdź przeciwległymi drzwiami i pogadawszy z kapłanem, dowiedz się, że poeta został zamordowany! Zapłać kapłanowi pięć ziaren za informację, a dowiesz się ponadto, że przepadł gdzieś sługa poety. Dostaniesz też odeń inny wisior - podobny zdumiewająco do tego, który już masz. Zaskakujący przypadek - kapłan oddał coś, na czym raz zacisnął dłonie. No, ale to przecież tylko gra komputerowa, a i kapłan to Aztek...Przejdź obok kapłana i spójrz na matę po prawej. Weź skrwawiony pergamin i przyjrzyj mu się uważnie. Odwróć się lekko ku prawej i podejdź ku bramie wyjściowej na tyły domu. Tu raz jeszcze odwróć się w prawo i podejdź do ścianki działowej. Za tą ścianką kryje się Tototl, zaginiony sługa poety, zwany Ptaszkiem. Pogadaj z nim o wszystkim - dowiesz się, że poeta zlecił Ptaszkowi odszukanie jakiegoś Turkusa w Dzielnicy Rzemieślników, u Ozdabiaczy Piór. Ponadto poeta czegoś się bał i nie pił wody, tylko golił alkohol... ale i tak go zabito, a Ptaszek się boi, że i jego zaciukają.
Wróć do ciała poety, odwróć się w tył i znów spójrz na matę. Pod matą leży jakiś zdobny drobiazg. Weź go i wyjdź przed dom... O w mordę! Nie możesz tędy wyjść, bo drzwi już obstawiono. Wróć do Ptaszka i spytaj go, czy nie masz innego wyjścia. Dowiesz się, że za tylną furtą jest kanał. Przestraszony sługa powie ci też, że mordercą poety jest prawdopodobnie nasz Stary Znajomy - wojownik z Górskich Szczytów. Przejdź do tylnej furty. Poczekaj chwilę na przepływającą łódź - i przebiegnij na drugą stronę kanału. Wejdź w uliczkę, której nie patroluje strażnik, potem przejdź po moście, skręć w prawo ku drugiemu mostowi i zobaczysz ikonę mapy. Udaj się do Dzielnicy Rzemieślników.

W Dzielnicy Rękodzielników spotkasz niejakiego Chimalli, który nie wiedzieć czemu ci uwierzy i zdeklaruje się z pomocą. Spytaj go o Turkus i dowiesz się, że owszem, jest taka jedna pani, niezbyt ciężkich obyczajów, która zajmuje się... no, nieważne czym... i że możesz ją spotkać na końcu ulicy. Znajdziesz ją niedaleko, za rogiem...
I rzeczywiście. Pogadaj z kobietą i pokaż jej klejnot, który znalazłeś pod matą u nieodżałowanej pamięci poety nieboszczyka. Powie, że trzeba ci porozmawiać z niejakim Chacotlem... ale to musi poczekać, bo zmrok zapada... a ona się boi sama spać. No... mówi się, trudno! I darmo!

Następnego dnia wróć do Dzielnicy Rękodzielników i podszedłszy do urny, odwróć się dookoła i podszedłszy lekko w lewo i ku przodowi podejdź do domu Chacoatla Piórkarza [na prawo od świątyni]. Zapłać jego słudze dwa ziarna i przejdź w głąb domu. Pogadaj z

Chacoatlem. Wyjeżdża, by poszukać barwnych piór. Pogadaj z nim i pokaż zakrwawiony pergamin. Poprosi o jeden z wisiorów i obieca, że przed wyruszeniem postara się dowiedzieć, co jest grane. Poinformuje cię też, że powinieneś pogadać z Lordem "Panią Węża" i - być może - zdoła ci w tym pomoc. Wprawdzie tajemniczy Lord jest bardzo wielkim dostojnikiem, ale jeżeli pomożesz mu wykonać tarczę z piór, będziesz mógł ją zanieść wielmoży i w ten sposób uzyskasz widzenie. Musisz udać się na targ, i kupić odpowiednie farby.

## Sztuka i Dłoń...

Odwróć się i obejrzyj leżącą w rogu tarczę. Zauważ, że w naczyńku na prawo nie masz farb. Zauważ, jakie są kolory piór i samej tarczy. Na prawo są nie pomalowane paciorki i pióra. Na lewo są pióra zielone - tej farby więc potrzebował

nie będziesz. A więc - musisz kupić czerwoną, żółtą, jasnoniebieską i ciemnoniebieską. Wróć na targ.

Przy okazji odwiedź dom nieboszczyka wierszokletу - dowiesz się, że strachliwy sługa został oczyszczony z podejrzeń. Ale ty sam siedzisz w guanie po uszy. Idź na targ. Kup farby [żółtą i jasnoniebieską] od kobiety sie-

dzącej na lewo od wejścia, a potem przejdź w głąb, pod zadaszenie, i kup od jegomościa czerwoną i ciemnoniebieską. Wróć do domu Piórkarza. Weź się za tarczę. Zauważ, że pióra ułożone są w pewnym porządku [czerwone, jasnoniebieskie, zielone]. Weź białe pióro, zanurz je w odpowiedniej farbie i przymocuj w wolne miejsce. To samo zrób z paciorkami, które pierwej ci trzeba pomalować i powtykać w odpowiednie miejsca na tarczy. Kiedy już to zrobisz, pogadaj z Chacoatlem, który ci powie, żebyś zaniósł tarcze do pałacu. Ostrzeże cię jednak - do pałacu wiedzie kilka dróg i powinieneś wybrać właściwą. On sam sprawdzi, co z naszyjnikiem. Kiedy wyjdziesz z domu, pojawi się twój nieoczekiwany sprzymierzeniec i poda kilka nowych informacji - wygląda na to, że zamordowany poeta i wielmoża mieli coś na pieńku z Imperatorem Montezumą. Przejdź po moście i wybierz teraz plac przed Pałacem i Świątynią.

Podejdź przed siebie i pogadaj z żebrakiem, którego zobaczysz w głębi i po prawej. Kiedy poprosi o datek, zaproponuj mu dwa ziarna. Odmówi i nieoczekiwanie da ci złotą bransoletę. No... teraz to już na pewno wiesz, że to tylko gra! Żebrak, który nie bierze jałmużny?

Odwróć się w prawo i podejdź wzdłuż rzeki ku przystani, gdzie porozmawiaj z przewoźnikiem - ale nie wsiadaj do łodzi; powiedz mu, że z jego usług skorzystasz nieco później. Potem podejdź po schodkach i odwróć się w prawo - zauważ coś w rodzaju kołowrotu i bramy. Zapamiętaj to miejsce na potem. Wróć na drogę, gdzie rozmawiałeś z żebrakiem i podejdź w głąb. Pogadaj ze strażnikiem przy schodach [nie ma wejścia] podejdź dalej i pogadaj z drugim strażnikiem, a potem z brygadzistą kamieniarzy. No, teraz czas na przejażdżkę łodzią.

Wróć do gondoliera, zapłać mu dwa kakaziarna i podpłyń do miejsca, gdzie jakiś jegomość oblicza podatki. Podejdź do rachmistrza i powiedz, że cię tu przysłano do pomocy. On ci wyjaśni, co masz zrobić. Wykonaj energiczny w tył zwrot i bierz się za robotę. Rachunek jest dość prosty. Skóra jaguara ma wartość 100 jednostek, bawełna jest po 20, a dzban muszli to 1 jednostka. W sumie całość to 885 jednostek i jeden dzban zostanie, ale się tym nie przejmuj. Porozkładaj wszystko na trzy kupki - jedna po 442 i dwie po 221 jednostek. Jeśli zrobisz rzecz właściwie, rachmistrz ci podziękuje i da ci jeden dzban - o wartości ziaren kakaowych. Przejdź za rachmistrza i pogadaj ze strażnikiem - dowiesz się, że więźniowie mają pójść na ofiarę [nie jak dzisiaj, gdzie często ofiara idzie na więźniów]. Wróć i podejdź w prawo, ku otwartemu korytarzowi, aż trafisz na rejon pomiędzy dwoma patio. Skręć w lewo i podejdź po schodach. Jeśli odwrócisz się ku lewej, zobaczysz drewnianą klatkę, na razie jednak nie masz tam nic do roboty. Pogadaj ze strażnikiem, który każe ci iść precz. Skręć w lewo i porozmawiaj ze stojącym tu poetą, potem odwróć się znów w lewo i podejdź w głąb. W rogu sporego placyku stoją tu dwaj panowie. Jeden to jakiś strażnik Jaguara [cokolwiek by to znaczyło], drugi to wielmoża zwany Trzy Króliki - szlachta Azteków często brała sobie imiona po datach urodzin, co w końcu nie jest takie dziwne. U nas też panował kiedyś zwyczaj, że jak się kto urodził w dniu, którego patronem był św. Kalasanty, to takie dostawał imię i nie było zmiłuj się! Podsłuchaj rozmowę arystokratów [ikona - jakże inaczej! - ucha]. Panowie rozmawiają o pewnej kapłance zwanej Papatzin, Imperatorze, oraz nieszczęściu, jakim bogowie porazili miasto. Podejdź dalej - znów przepędzi cię strażnik - pech to pech. Skręć przy nim w prawo i raz jeszcze podejdź do przodu. Zobaczysz wejście do komnaty i kolejnego służbistę upierdliwca (i kilka glinianych naczyń w głębi). Pogadaj ze strażnikiem - nareszcie trafiłeś na miejsce pracy tajemniczego Lorda Wężycy. Pokaż strażnikowi pierzastą tarczę. Wejdź do komnaty i pogadaj z Lordem. Niestety, Lord nie chce uwierzyć w twoje rewelacje i każe cię zamknąć w pierdlu. Bywają takie dni, że lepiej w ogóle nie wstawać. Ale trudno. Okazuje się, że ktoś jednak chyba ci sprzyja - na macie w klatce, gdzie cię wsadzono, znajdziesz krzemienny nóż, którym możesz rozciąć więzy zamykające twoją bambuklatę. Skręć w prawo, przejdź w głąb i skręciwszy raz jeszcze w prawo pogadaj z rodzicami - nareszcie ich znalazłeś, choć nie jest to może sytuacja, w jakiej chciałbyś się znaleźć. Trudno. Porozmawiaj z rodzicami, wysłuchaj, co mają do powiedzenia [ojciec ci powie o skarbie, jaki znajdziesz w domu, jeśli zaczniesz kopać u stóp bogini Taki... o kurczę! Tihi... do diabła!... Tahiquetzy.

Ufff! Nic dziwnego, że cywilizację Azteków diabli wzięli! Naród, którego bogowie mieli imiona, na jakich przeciętny człek łamie sobie język, musiał zginąć! Dlaczego? No, to proste - Wiking w potrzebie ryczał: "Odynie, pomóż!" Odyn zaś, usłyszawszy wezwanie, przybywał i pomagał. Grek wył: "Ratuj, Zeusie!". I Zeus ratował. A Aztek? "Przybądź mi na pomoc, o Que... Quezal...Quecal... Quezcalco... a, cholera, rąb się!" I nikt mu oczywiście nie przychodził z pomocą. Aztekowie, niestety, mieli przerąbane...

Teraz podejdź ku wyjściu i strzel w jaguara [siedzi w klatce, więc nie musisz się zaraz nadymać odwagą] ze swej dmuchawki. Potem podejdź w prawo. Strażnik zniknął... i bardzo dobrze!

Przejdź po schodkach i ku prawej [gdzie dzieliłeś podatki]. Stoi tam i czeka na ciebie sługa dostojnego Lorda Wężycy. To on podrzucił ci do celi krzemienny nóż [w Europie byłby to pewnie pilnik]. Pogadaj z nim i dowiedz się, że Lord jest twoim przyjacielem, ale niestety, nie może się z tym ujawnić. Dostaniesz też odeń magiczną grzechotkę, i polecenie znalezienia Lorda Wężycy, z którym musisz się rozmówić.

Wróć do miejsca, gdzie po raz pierwszy znalazłeś Lorda i skieruj się w prawo, a potem w lewo i jeszcze raz w lewo, ku zasłonie. Za zasłoną staniesz nosem w nos z jakimś Wojownikiem Jaguara - pokaż mu grzechotkę, a zostaniesz przepuszczony. Pójdź do Wężycy i wypytaj o co się da. Otrzymasz polecenie przeprowadzenia tajnego śledztwa - ale jak wpadniesz, to po tobie, Lord wszystkiego się wyprze. Jeśli ci się uda, uratujesz rodziców, jeśli nie... cóż, śmierć na ołtarzu ma swoje zalety. Aby dotrzeć do Lorda, na przyszłość trzeba ci okazać grzechotkę strażnikowi "pomiędzy Wężami". No, dobra.

Wróć do Kwartału Kupieckiego i pogadaj z Chimalli, a także wysłuchaj jego sugestii, i spróbuj się czegoś dowiedzieć od Piórkarza.

Chacoatl już wyjechał. Pogadaj z jego niewolnikiem. Chacoatl zostawił ci jakąś wiadomość. "Zielony Wąż, Siedem Krzemieni".

Cha! Wyjdź i znów pogadaj z Chimalli, który zasugeruje, że Zielony Wąż może mieć coś wspólnego z wisiorem, jaki znalazłeś przy zatłuczonym szlachciurze i przy zwłokach poety [wciąż jeszcze masz jeden z nich]. Odwróciwszy się w prawo, podszedłszy ku przodowi, a potem znów wykonawszy w prawo zwrot, pogadaj z tkaczką. Nie wie niczego o Zielonym Wężu, ale Siedem Krzemieni to jubiler, który się ostatnio przeprowadził do sąsiedniej dzielnicy. Tę samą informację uzyskasz od Turkus, która ci poradzi, byś poszukał domu jubilera za mostem. Sama udaje się do szkoły... i na razie jej nie znajdziesz. Przejdź przez most widoczny za samicą - znajdziesz tam jubilera Siedmiokrzemieńca, który kuca [nad ogniem]. Nie pogadasz z nim, dopóki nie dasz mu wiązki drewna. Wróć za most i podejdź do płotu. Stoi tam jakiś drewniak - kup odeń wiązkę chrustu i wróć do jubilera. Gdy dasz mu drewno i pokażesz naszyjnik, powie, że to wyrób olmecki, i że nie jest jedynym jubilerem zwanym Siedem Krze-

mieni. Drugiego możesz znaleźć w okolicach targowiska. Przejdź przez most i znów pogadaj z drewniakiem. Siedem Krzemieni mieszka za kanałem - to już wiesz. Podejdź do Chilalli, podziel się z nim wynikami śledztwa i przeszedłszy przez most wybierz się do dzielnicy kupieckiej. Przejdź przed siebie i ku lewej. Za kolejnym mostem jest dom z czerwonymi ozdobami. Pogadaj ze strażnikiem, który ci powie, że mieszka tu bogaty Lord Trzy Króliki. Odwróć się dookoła - powinieneś zobaczyć częściowo ukrytego za budynkiem mężczyznę. Podejdź doń - sam cię zagadnie. Wypytaj go o wszystko. Dowiesz się, gdzie mieszka poszukiwany przez ciebie jubiler - tym razem adres okaże się dobry. Klejnociarz szykuje się do podróży i na razie go w domu nie zastaniesz. Odwróć się w lewo i podejdź do białego domku nad kanałem. I tak [podobno] nikogo nie ma w środku, więc właź. Przejdź przez patio do ocienionego pokoju w głębi. Pośrodku patio stoi jakiś dzban, ale na razie go nie tykaj. Wejdź do izby i podejdź ku lewej do rogu. Pośrodku ściany jest jakaś szara plama - podłub przy niej krzemiennym nożem i wyjmij z dziury naszyjnik. Zaraz potem zaskoczy cię jubiler - jakby nie było, to próba kradzieży z włamaniem! Nie pękaj, pogadaj z nim i obiecaj zrekompensować straty. Cholera, drogo się ceni. Wróć do domu [rodzinna wioska - wyjdź z chaty jubilera, przejdź przed siebie, skręć w prawo i jeszcze raz w prawo, podejdź przez mostek, znów przed siebie, w prawo i za mostem ku mapie. Na mapie wybierz swoją wioskę]. Twój dom ma czerwone belki wokół drzwi - pamiętasz? Przed domem jest motyka, weź ją, wejdź do środka, przejdź w głąb ku patio i wykop dziurę w ziemi u stóp posążku bogini ["kopnij" dwakroć]. Weź maskę z zielonego jaspisu i wyszedłszy z domu podejdź ku domowi z żółtą bramą. Na lewo jest ścieżka do dżungli - wyjdź nią do mapy.

Wybierz się znów do dzielnicy Kupieckiej i przejdź do Domu Jubilera Siedem Krzemieni. Będzie siedział w głębi i kiedy dasz mu swój rodzinny skarb, powie, że sprzedał Lordowi trzy Króliki, pięć wisiorów. Kiedy ruszysz do wyjścia, usłyszysz głos twego zakamieniałego wroga, wojownika Górska Pała. Wróć i spytaj jubilera, co się szykuje - on jednak wszystkiego się wyprze. Howgh z nim! Wyjdź do patio. Górna Pała już na ciebie czeka - posłuż się dzbanem, z którego dobiegało grzechotanie. Morderca zajmie się wężami, a ty rzuć się do ucieczki. Czas zajrzeć do Lorda Wężycy i zdać mu sprawę z postępu śledztwa - choć niewiele się dowiedziałeś.

Wróć na plac Tenochititlan. Podejdź do przodu, skręć w prawo i do schodów, a potem, zbliżywszy się do kołowrotu przetnij nożem linę. Opadnie most zwodzony i będziesz mógł przejść nad wodą dalej. Stań przed wojownikiem Orlej Gwardii. Zauważ, że stoi pomiędzy dwoma kamiennymi wężami. Pokaż mu grzechotkę i przejdź do Pałacu. Odszukaj Lorda Wężycę [do patio, potem w prawo - możesz tu podsłuchać znów rozmowę dwu wielmożów - i przejdź do siedziby Lorda, okazując się grzechotką Wojownikowi Jaguara. Zamelduj się u Lorda i powiedz wszystko, o czym się dowiedziałeś. Niestety, to nie wystarcza. Wróć, którędy przyszedłeś. Po drodze, przechodząc przez most do Dzielnicy Kupców, twój bohater dojdzie do wniosku, że trzeba mu odszukać pozostałych arystokratów, a przede wszystkim odnaleźć Lorda Trzy Króliki.

Wróć do stojącego w zaułku jegomościa [naprzód, w lewo, przez mostek i naprzód]. Sprawdź, czy nie ma jeszcze dla ciebie jakichś rewelacji. Powie ci, że dom z błękitnymi odrzwiami to pałac Lorda Trzy Króliki... a w zaułku za pałacem siedzi stary sługa, który może mieć jakieś użyteczne wiadomości. Sługa ma gardło suche jak gorzelnia po przejściu pułku krasnogwardiejców i trzeba mu kupić jakiś napitek. Przejdź na targ i od siedzącej w cieniu dziewczyny kup gurdę bimbru [Octli]. Wróć do starucha i daj mu zabójczy trunek - Aztekowie pędzili go z kaktusa zawierającego meskalinę... stąd na przykład, bohaterscy czerwoni bracia Winnetou, zwani Mescalero [od meskalu, którym się upijali w siwy dym], nosili miano w istocie dość pogardliwe.
Stary zaproponuje ci grę, dość w zasadzie prostą. Masz w wygrać ze starym dwa razy... ale jeśli przegrasz trzy razy pod rząd, dziadyga też otworzy gębę i powie ci o zwyczajach Lorda Trzy Króliki.

Lord Trzy Króliki ma trojakie zainteresowania - Oko, Nos i Usta, w takim porządku, i radzę, byś to zapamiętał. Powie ci też, że obecnie Lorda można chyba znaleźć w świątyni Tezcatlipoca, a właściwie w jej skrzydle w Centrum Uroczystości Religijnych obok piramidy Tezcatlipoca. No, to trzeba nam się udać na Plac Tenochtitlan... i zobaczyć, co jest w świątynnym Centrum.
Niczego nie zobaczysz, bo nie wpuści cię strażnik. Odwróć się i zagadnij stojącego w głębi i po prawej sprzedawcę drewna. Nie kupuj nic... i wróć do Chimalli, który wciąż tkwi w tym samym miejscu u Rękodzielników. Dowiesz się, że w dotarciu do świątyni może ci pomóc Turkus, która stoi przed szkołą w Dzielnicy Kupieckiej [na prawo od przejścia przez most]. Dowiesz się też, że niejaki Lord Czarny Kwiatuszek spiskował przeciwko Montezumie. W ogóle okazuje się, że Montezuma wcale nie był takim bezradnym bałwanem, jakim go przedstawiają niektóre podręczniki [nie umiał przeciwstawić się Cortezowi]. Intrygant i kombinator był z tego Montezumy!

Przejdź do Lorda Wężycy - tak samo, jak poprzednio. No, dobra... na razie znów niewiele wskórałeś. Udaj się do dzielnicy Kupieckiej i spotkaj się z Turkus. Sympatyczna kurtyzana opowie ci, że poeta był prawdopodobnie zamieszany w spisek, ale zabito go pewnie dlatego, że chciał się wycofać i zrezygnować z udziału. Dostaniesz też od niej bębenek, przy pomocy którego będziesz mógł sforsować strażnika przed Centrum Ceremonii Religijnych. Bębenek masz wręczyć niejakiej Cuicanii, poetce, znanej pod imieniem Kamiennego Kwiatuszka. No, no...
Dobrze więc, idź na Plac Tenochti... Ten... no wiesz... i kierując się prosto przed siebie pokaż strażnikowi bębenek.
Strażnik da ci dość niejasne wskazówki, dotyczące tego, jak się dostać do Domu Pieśni. "Jest w głębi przy zewnętrznym murze".
Miń go i stań. Jeśli odwrócisz się w lewo, zobaczysz wielu strażników. A więc... skręć w prawo i podejdź do przodu, potem w lewo, dwukrotnie w prawo i znowu w lewo [automatycznie podejdziesz po schodach]. Teraz w prawo i dwa razy przed siebie. Staniesz przed kapłanką Papatzin. Spyta cię, dokąd idziesz... i lepiej będzie dla ciebie, jak użyjesz odpowiedzi wymijających [co to jest odpowiedź wymijająca? Ot, np. " ... się, stara bulwo!"]. Powiedz jej, że masz dostarczyć poetce Cuicani bębenek do Domu Pieśni. Nie pytaj o Lorda Trzy Króliki. Potem kapłanka ci powie, jak dojść do Domu Pieśni. Odwróć się w lewo i idź dwa razy przed siebie [kolejny strażnik], skręć w lewo i podejdź raz do przodu [zwrot w prawo - drabina - nie ruszaj jej], wróć na poprzedni kierunek [zwrot w lewo] i dwa razy podejdź przed siebie, a potem skręć w prawo (inaczej i tak nie możesz). Podejdź przed siebie [strażnik], skręć w prawo i podejdź dwa razy przed siebie. Lekko z lewej zobaczysz jegomościa w piórach. Pogadaj z nim i zapamiętaj, gdzie stoi. Możesz się odeń dowiedzieć, gdzie są potrzebne ci świątynie. Przejdź obok niego i idź przed siebie. Zobaczysz spory, długi budynek z szerokimi ozdobnymi pasami i podwójnymi schodami. Podejdź do strażnika, pokaż mu bębenek, a pozwoli ci przejść.

## *Spisek się wikła*

Przejdź obok strażnika i znajdź poetkę w głębi, za ogrodem żółtych kwiatków. Daj jej bębenek, pogadaj z nią i opowiedz o śmierci poety i jego pergaminie. Daj jej ten pergamin, gdy o niego poprosi. Powie ci, że nie jest to poezja i potrzeba jej trochę czasu, by to zinterpretować. Spytaj ją o świątynię Tezcatli... no, wiesz... i zapamiętaj drogę. Wyjdź na zewnątrz, podejdź przed siebie... i jeszcze raz przed siebie, pomiędzy budynki pomalowane na niebiesko i czerwono. Stoi tam jakiś jegomość, który ci powie, że powinieneś zawrócić. Skręć od niego w lewo, podejdź raz. Potem skręć raz jeszcze w lewo, podejdź przed siebie, miń drabinę [powinna być z lewej] i skręć w prawo. Zobaczysz wielką piramidę, a na prawo od niej niebiesko czerwony budynek. To twój cel. Pogadaj ze strażnikiem i pokaż mu jaspisowy wisior nieboszczyka. Miń strażnika i podejdź w głąb, gdzie skręć w lewo. Kolejny strażnik każe ci rozwiązać trzy zagadki. Odpowiedziami na nie są kolejne zainteresowania Lorda Potrojonego Królika. Oko, Nos, Usta. Miń strażnika i podszedłszy ku ścianie odwróć się w prawo. Podsłuchaj rozmowę Papatzin i Potrojonego. Okazuje się, że oboje siedzą w spisku po uszy - trują mieszkańców stolicy poprzez ujęcia wodne. O w mordę! Kapłanka dobrze ukryła gurdę z trutką - strzeże jej Bóg Tezcatlipoca. Kiedy podli spiskowcy pójdą precz, podejdź do małego posążku. Na prawo od posążku jest pudełko - weź je sobie i postaw przed posążkiem, a potem przesuń posążek na pudło. Za posążkiem znajdź pojemnik z trucizną. I okrągły przedmiot - zwierciadło. Wyjdź po schodach i zatrzymaj się na chwilę - gdy usłyszysz stłumione głosy. Potrójny Królik i Papatzin są tam jeszcze - o czym się możesz przekonać przystawiając lusterko do kolumny. Sprawdzaj lusterkiem, aż sobie pójdą. Gdy to się stanie, wyjdź i udaj się do Domu Pieśni.

Strażnik cię nie wpuści, ponieważ nie masz już bębenka, więc skorzystaj z drugich schodów, przy których nikogo nie ma, a znalazłszy się wewnątrz skręć w prawo, podejdź do przodu, zejdź po schodach i zobaczysz stojącą w głębi poetkę. Spytaj, czy doszła już do jakichś rezultatów w odczytywaniem poematu. Dowiesz się, że w pałacu jest poeta, Ayoucan, który mógłby ci pomóc.
Jest to podobno człek godzien zaufania, i możesz mu powierzyć tajemnicę, jeżeli dowiedziesz, że przychodzisz od poetki - sygnałem będzie biały kwiat, rosnący w pałacowym ogrodzie. No, to wyjdź z Centrum Ceremonii [obejdź dookoła czerwony budynek, skręć w prawo, podejdź do przodu, a lewo, obok drabiny, w prawo, po schodkach tuż przed świątynią Tezcattlipoca, w lewo po schodach, w prawo i do przodu]. Powinieneś zobaczyć wyjście. Ruszaj przed siebie... i spotkasz się ze swoim kompanem, Chimalli. Dowiesz się o wielu rzeczach...
A mianowicie... trucicielka Papatzin korzysta z wody przynoszonej jej przez sługę z daleka - wszystko razem składa

się w logiczną całość. Trzeba ci się dowiedzieć, które ujęcia wody w mieście zostały zatrute. Lord Wężyca wyjechał z miasta - na wojnę przeciwko Tlalcaxtecom. Nie masz go w mieście. Ogólnie zresztą w mieście nie ma zbyt wiele wojska, bo lojalni żołnierze wyruszyli z Lordem Wężycą. No... okoliczności sprzyjające przewrotowi... władza sama pcha się spiskowcom w ręce... Zaraza, którą można zwalić na gniew bogów [i oskarżyć Montezumę o to, że jest uzurpatorem], oraz brak lojalnych władzy sił. Wróćmy do naszych baranów. Trzeba ci wejść do pałacu - zwykłą drogą - i znaleźć poetę Ayocuana. To ten ubrany na biało poeta, z którym już gadałeś. Nie bardzo chce się przyznać do tego, że jest tym, o kogo pytasz... nie ufa ci. Trzeba mu pokazać kwiat Yukki. Odwróć się w tył i podejdź przed siebie, a potem skręć w lewo. To te schodki, którymi tu przyszedłeś. Wykonaj w tył zwrot [obojętnie przez które ramię] i spójrz w górę. Jest biały kwiat, ale za wysoko. Odwróć się w prawo, podejdź raz do przodu, skręć w lewo i przejdź ścieżką pomiędzy ogródkami. Stanąwszy przed strażnikiem zrób zwrot w prawo - zobaczysz tę klatkę, którą już widziałeś. Weź ją, wróć do miejsca, z którego zobaczyłeś kwiatek, postaw klatkę na parapecie, wejdź na nią i weź kwiat. Wróć z kwiatem do poety - który cały czas obserwował pewnie twoje popisy gimnastyczne - i daj mu kwiatek. Teraz się przyzna do wszystkiego [bez bicia] i opowie o dokumencie, jaki przysłał mu zamordowany poeta. Obejrzyj dokładnie dokument. No... teraz trzeba ci do Centrum, gdzie jest Ściana Czaszek...

Mimochodem odszukaj Turkus, która cię ostrzeże, iż jesteś poszukiwany. Poza tym niewiele ci pomoże.

## Wróć do Centrum Uroczystości Religijnych

Niestety... nie masz już bębenka do okazania i nie przejdziesz strażnika. Skieruj się w prawo, gdzie niedawno jeszcze pracowali kamieniarze. Spojrzawszy w lewo, zobaczysz wpływającą pod mur wodę... niezłe wejście, tyle że ciemno tam, jak... nieważne... Po prawej za paleniskiem jest pochodnia - zapal ją od paleniska i wejdź w dziurę. Przejdź w głąb - chyba ze dwa razy - i po lewej powinieneś znaleźć schody. Wespnij się na schody, przejdź dalej, a potem, kiedy trafisz do ślepej ściany, zrób w tył zwrot i zauważ po lewej wylot kanały wentylacyjnego. Tędy droga! Wylądujesz w centrum Ceremonii - wewnątrz. Podejdź ku przodowi - a gdy zatrzyma cię kapłan, pokaż mu grzechotkę Lorda Wężycy. Psiakość... odebrał ci grzechotkę. No, niech mu będzie. Przejdź do Domu Pieśni... a po drodze weź tym razem drabinę opartą o ścianę z prawej. Wejdź po nie strzeżonych schodach i daj poecie pergamin od Ayocuana. Dowiesz się, że teraz trzeba ci podejść do Ściany Czaszek i tam poszukać drugiej części dokumentu. No dobra... Wyjdź na zewnątrz i odszukaj Ścianę Czaszek. Podejdź do Ściany i przystaw do niej drabinę. Wespnij się ku górze. Zapisz grę. Widzisz te trzy pale po lewej, zaznaczone kolorowymi taśmami? Wszystkie pozostałe czaszki trzeba tak poprzekładać, by pale upodobniły się do tych trzech [wziąwszy pod uwagę fakt, że tkwiące na palach czaszki to szczątki bohaterskich wojowników, zastanówmy się, co by było, gdyby jakiś drab pojawił się np. w Alei Zasłużonych na Powązkach i zaczął ot tak sobie, przekładać trumny...]. Jeżeli rzecz zostanie dokonana poprawnie, odsłoni się pal ostatni po prawej... i zobaczysz tkwiący na nim pergamin. Zbadaj go i wróć do Domu Pieśni.

Z pergaminem wróć do Cuicani i pokaż jej drugą część. Potem porównaj obie części dokumentu poety... nie za bardzo do siebie pasują, musisz je stykać tak, by zeszły się koła pośrodku. Pokaż złożone razem kawałki poetce. Pośle cię na boisko meksykańskiej piłki. Jeśli uważasz, że my, Europejczycy lubimy komplikować sobie życie, to pomyśl o meksykańskich graczach. Nie wolno było odbijać piłki ręką ani nogą i trzeba ją było przerzucić przez niewielki kamienny pierścień. W dodatku zwycięska drużyna szła na ofiarę bogom - bo taki graczy kopnął zaszczyt. Ciekawe, prawda? Boisko jest po lewej stronie Ściany Czaszek. Wejdź, pogadaj z graczem, przyjmij wyzwanie, odwróć się, weź piłkę i podejdź do kręgu [raz!] po prawej. Potem weź piłkę i rzuć. Zobaczysz, jak można to zrobić. Doznasz objawienia...

Wróć do Domu Pieśni i powiedz wszystko poetce. Dowiesz się, że Trzy Domy i Pięć Wężów, to daty kalendarza. Kalendarz jest w sąsiedniej sali - na szczęście nie trzeba daleko chodzić. Oba malowidła są na przeciwległej ścianie. Obejrzawszy je sobie, wróć do poetessy. Ona ci już wyjaśni, gdzie można znaleźć źródła trucizny. Poeta w sposób dość zakamuflowany wskazał źródło zła. Musisz się tam udać i zdobyć dowody knowań arystokratów, którzy guzik właściwie obchodzą naszego bohatera [niechby sobie knuli do woli], ale chce ratować rodziców. Tymczasem zapada wieczór...

Rankiem udajesz się do wód. Przejdź ku wartownikom i przedstaw się jako myśliwy, który szuka Lorda Trzy Króliki. Tępy służbista zażąda dowodu twej łowieckiej sprawności - masz zabić dwa ptaki, siedzące na drzewach za tobą. Zrób w tył zwrot i podejdź ku drzewom. Jeden ptak siedzi na drzewie z prawej. Wybierz Dmuchawkę i starannie wyceluj. Pójdź za zestrzelonym ptakiem i podnieś go z ziemi. Potrzebny ci będzie jeszcze jeden - którego gdzieś tu też powinieneś znaleźć. Strzel i weź. Wróć do strażnika. Pokaż mu ptaki, a przepuści cię bez dalszych smędzeń. Przejdź dalej, i idź dopóki nie zobaczysz chatki, do której zbliża się tragarz z glinianą gurdą. Podejdź do wartownika i powiedz, że musisz zabrać kolejny dzban. Skieruj się w prawo, gdzie leżą dzbany. Weź jeden dzban i odwróć się w lewo ku papugowi. Daj mu Amaranth i posłuchaj, co papug [właściwie nie wiem, czy to papug czy papuga... nigdzie ptakowi nie zaglądałem] ma do powiedzenia. Potem wróć do wartownika. Powiedz, że trzeba ci wejść, potem spytany o hasło, przypomnij sobie ględzenie papuga. Wejdź i skręciwszy w prawo weź oparty po lewej stronie o ścianę kij. Podejdź do pojemników z trucizną i porozwalaj je kijem. Nie musisz rozbić wszystkich... tylko zacznij. Gdy wyjdziesz, dopadnie cię - z fatalnym dla siebie skutkiem, bo "stłumi" go pałający żądzą odwetu za śmierć rodziców Chimalli - Górska Pała. Skocz przed siebie jak rączy jeleń... niestety, nie da się uciec. Zostaniesz schwytany i postawiony przed obliczem Jaśnie Oświeconego Lorda Czarnego Kwiatuszka... Zniewieściałec postawi cię przed wyborem: albo się przyłączysz do jego sprawy, albo dostaniesz wybór honorowy - łykniesz sobie trucizny. Nie ufaj draniowi, jak ministrowi od podatków... wybierz truciznę, a odzyskawszy swobodę ruchów, zrób w tył zwrot i daj nura do akweduktu...

No i dobrze, ocykasz się u siebie w domu. Ocalił cię Chimalli, który przyniósł cię tu na własnych barkach. Odzyskawszy siły dowiesz się też, że Staremu szamanowi potrzebny jest lek - wie jak zrobić odtrutkę, ale nie ma wszystkich ziół. Wyjdź z chatki i udaj się na plantację [w prawo, raz jeszcze w prawo, prosto, w lewo, naprzód, lekko w prawo i znów naprzód do łódki]. W łódce - dwa razy przed siebie, w prawo, dwa razy przed siebie, w lewo, wyjdź z łodzi, skręć w lewo, podejdź przed siebie do chatki i odwróć się w prawo. Zetnij rośliny nożem... Z roślinami wróć do chaty szamana, który stoi w głębi patio. Daj mu rośliny, potem wysłuchaj, co ma do powiedzenia. Twój opiekun [Lord Wężyca, jakbyś się pytał, choć właściwie ta opieka niemal cię zabiła] jest chory. Szaman przygotował odtrutkę, którą musisz dostarczyć Lordowi. No dobra... Wróć do Tenochtitlan.

## Ostatnia Rozgrywka Asów...

Jedynym właściwie problemem będzie teraz dostanie się do Pałacu, bo nie masz już magicznej kołatki. Skręć w prawo... i przekonaj się, że jak na zamówienie pojawił się ciemnoskóry gondolier. Wsiadaj do łódki i podpłyń do Pałacu. Potem podejdź do Rachmistrza i wypytaj go o sytuację. Niedobrze. Wężyca leży chory, a opiekuje się nim cholerny potrójny Królik. Przejdź jak wchodziłeś do pałacu pierwszy raz. W sali odwróć się w lewo, weź nóż [z Inventory] i ciachnij nożem płócienną zasłonę. Przejdź i skieruj się w prawo. Znalazłszy się na Patio podejdź pierwej do sterczącego tam gdzie zwykle poety. Nie bardzo ma ochotę na mieszanie się do polityki, ale gdy delikatnie mu wspomnisz o udziale Czarnego Kwiatuszka w spisku, pęknie [napisał złośliwy wierszyk na Czarnego, i jak ten dorwie się do władzy, to poeta będzie się miał bardzo ukośnie]. Ayocuan obieca, że odwróci uwagę jednego ze strażników. Odwróć się w tył, przejdź przed siebie, skręć w lewo, wyjdź na patio i podejdź do przeciwległego krańca. Kiedy zobaczysz, że Strażnik w rzeczy samej gada z poetą, wal śmiało, wejdź do komnat Wężycy, skręć w lewo, potem przejdź dalej, zwróć się w prawo i podejdź do Lorda. Natychmiast daj mu antidotum.

I popatrz na zakończenie. Niewiele brakło, a byliby cię wytentegowali, ale W porę ozdrowiały Wężyca [i bransoleta] wybawiają cię z kłopotów...

**El General Magnifico**

**producent: Dreamcatcher Interactive**
**platforma: PC**

# Crystal Key

**Jako pilot eksperymentalnego statku podprzestrzennego [zeroprzestrzennego, nulprzestrzennego, quasiprzestrzennego, hyperprzestrzennego - nazwij go sobie zresztą jak chcesz], trafiłeś na obcą planetę i musisz uratować ziemię, którą okrutnie dręczą zmiany klimatyczne, jakie sprowadził na nią podły Ozgar. Zacni Arkonianie - których ziomkiem był Ozgar, ale wszędzie trafi się jakaś świnia - sami sobie z nim dać rady nie mogą, więc zadanie przypadło tobie. Uwaga: przygotuj sobie kartkę papieru i ołówek**

## Początek - Świat 1. Dolina.

Siedzisz w fotelu pilota. Spójrz na ekran przed tobą i zapisz koordynaty. Odwróć się w tył i otwórz luk. Podejdź do śluzy, odwróć się i wyjdź ku lewej, a potem przejdź przed siebie. Ruszaj ścieżką pomiędzy wzgórzami do widocznego [co prawda bardzo mizernie i w głębi] domku.

### Dom Bram [GATEHOUSE]

Naciśnij klamkę, by wyjść. Zaraz po wejściu, skieruj się do komnaty z lewej. Odwróć się tam w prawo i spójrz na urnę w rogu. Obejrzyj zwinięte mapy - jedna z nich trafi do twego plecaka. Odwróć się w prawo i podejdź do pochodni naprzeciwko, obok wejścia. Wciśnij ku skale metalową podstawę pochodni - odsłoni się kamienna skrytka z prawej. Weź książki - jest ich pięć. Nie zmieniaj porządku ksiąg w plecaku, bo będzie ci trudniej.

Wróć do komnaty głównej i podejdź do stołu, pod oknem i w głębi. Wyjmij mapę [plan domu] i połóż ją na stole w smudze światła. Przyjrzyj się mapie - pojawią się jakieś symbole [atrament sympatyczny] i kolejna komnata. Spisz te symbole.
Przejdź do drugiej izby - tej na prawo od wejścia. Mapa zostanie, ale się nie martw, już ci nie będzie potrzebna.
Podejdź do półki na lewo od okna. Otwórz plecak i przyjrzyj się symbolom na okładkach. Masz 5 ksiąg i cztery z nich są takie same, jak symbole spisane z mapy. Ułóż księgi na półce w takim porządku, jak symbole na mapie. Jeśli nie zmieniłeś porządku w plecaku, to powinny to być księgi 1-sza, 2-ga, 3-cia i 5-ta. Uwaga - księgi znikają, kiedy je układasz na półce, więc tak naprawdę będzie to porządek 1-sza z pięciu, 1-sza z czterech, 1-sza z trzech, i 2-ga z dwóch. Gdy na półce położysz właściwą księgę, powinieneś usłyszeć lekkie kliknięcie - zaskakuje zapadka magnetycznego [?] zamka. W końcu rozlega się ponury zgrzyt i w głębi za tobą odsłoni się wejście do kolejnego pomieszczenia.

Zwróć się w prawo, podejdź w głąb, i skręć w lewo, ku schodom. Zejdź dwa piętra w dół. Trafisz do komnaty, gdzie w szklanych kolumnach unoszą się wizerunki planet. Podejdź do stołu po prawej i rusz joy'em, by odebrać wiadomość od Arli, córki arkoniańskiego Strażnika Wrót. Po lewej jest Księga, otwórz ją i obejrzyj symbole. Są uszeregowane w pięciu liniach. Zauważ, że pierwsza linia jest długa, druga i trzecia krótkie, czwarta długa, a piąta średnia.

Wróć na poprzednie piętro. Przed tobą w ścianie [pod schodami] jest panel z sejfem. Otwórz sejf i zobacz - kolejna zagadka. Pięć guzików, a na dole [w księdze] było pięć linii. Każdy z guzików ma trzy ustawienia - wysokie, średnie i niskie. Rozwiązaniem więc jest ustawienie - od lewej do prawej - wysoko, nisko, nisko, wysoko i średnio. Wyjmij z pudełka kryształowy klucz.

Wróć na dół i podejdź do portalu w głębi. Zbliż się do panelu z lewej strony portalu. Wetknij kryształowy klucz do otworu. Pierwszy z ekranów, jaki się pojawi, pokaże krąg kolumn - to symbol świata, na którym jesteś. Teraz możesz wybrać tylko jeden świat - Świat Pustynny. Jego symbol przypomina dziwacznego pająka. Kliknij na tym obrazie i przejdź przez portal, by wkroczyć do tego świata.

## Świat 2 - Pustynia

Jak na filmie Davida Lyncha. Na prawu jest mroczna jaskinia, a na lewo jakiś na poły rozwalony w wyniku działań wojennych bunkier. Możesz tu pomyszkować, ale właściwe zadanie leży w głębi jaskini po prawej. Niestety, z powodu braku oświetlenia ciemno tu jak u Hiszpana w du... i niewiele teraz wskórasz. Wyłączono moc i musisz ponownie jakoś odnowić zasilanie.
Odwróć się w tył i skieruj pomiędzy dwie pionowe i wysokie kolumny. Zejdź po niby schodach i wejdź do jaskini po prawej. Znów odwróć się w prawo i podejdź do stojaka, z którego weź kable. Potem podejdź do pustynnego łazika i uruchom konsolę. Wóz ruszy z opony i przejedziesz do stacji zasilania. Wyjdź z łazika i przejdź na prawo od budynku. Weź drąg oparty o bok grubej rury. Wróć wedle rury i podejdź do sześcianu w miejscu, gdzie rura wnika w bok budynku. Na górnej krawędzi obudowy leży narzędzie wielorakiego zastosowania [taki Multitool]. Wróć przed budynek i skieruj się do wnętrza. Podejdź po schodach i skieruj się ku trzem przełącznikom w głębi. Przełóż drąg przez otwory w uchwytach i jednocześnie przesuń wszystkie trzy dźwignie. No, włączyłeś zasilanie [to, że cywilizacja na odległej planecie, w zupełnie innym zakątku Wszechświata ma prąd trójfazowy jakoś twórców gry nie zdziwiło]. Ale nie bądźmy

skrupulatni. Zejdź po schodach i uruchom wszędołaz. Po powrocie do jaskini macierzystej, będziesz świadkiem dziwacznej burzy piaskowej, a potem pojawi się jakiś obcy, strzeli do ciebie i wylądujesz jako jeniec Ozgara.

### No dobrze.

Siedzisz w ciupie, niczym śmierdziel w norze. Obejrzyj deltoidalną płytkę na lewo od drzwi. Wyjmij swe uniwersalne narzędzie i przesuń górny guziczek ku przodowi. Narząd zamieni się w palnik, którym możesz obciąć nity. Teraz przyjrzyj się odsłoniętemu układowi i znów użyj narządu, tym razem przesuń guziczek w tył. Narząd zamieni się w mechaszczypy, którymi obetnij okrągły trzpień mocujący dźwignię zasuwy. Przesuń zasuwę - ostrożnie i powoli, w prawo do końca, aż kliknie i drzwi się otworzą. Siwuple, jak mawiał pewien golibroda w Kętach. Wyjdź w lewo, potem raz jeszcze w lewo, i w prawo. Powinieneś stanąć przez drabiną. Podejdź wyżej, na kolejny pokład. Przejdź w prawo i zwróć uwagę na pomarańczowy panel po prawej. Podejdź do panelu i przerysuj symbole. Wróć do drabiny i spuść się dwa piętra niżej. Trafiłeś na poziom ładowni. Przejdź w prawo, w lewo i w prawo. Przejdź przez drzwi i skieruj się ku statkowi w prawo i w głąb. Gdy znajdziesz się w podnośniku, spójrz w prawo i w dół i naciśnij gałkę. Podjechawszy w górę, zrób w tył zwrot i wejdź do statku. Skieruj się w lewo, a potem przy siedzeniu dowódcy, spójrz w prawo, jest tam coś w rodzaju klawiatury. Układ cyfr jest podobny, jak w naszych telefonach [1 to lewy górny rząd., 2 t góra i środek, 3 to góra i prawa. I oczywiście 0 jest na dole.], wciśnij koordynaty, które kazaliśmy ci zapamiętać na początku [285 016 909]. Cholera, można by rzec, że Obcy nie powinni mieć tego samego systemu współrzędnych, co my! Nieważne. Statek rusza i trafiasz do Świata 1-go. Wyjdź ze statku, wróć do Bramy, i przez portal, jak przedtem, przedostań się do Świata Pustyń [nr 2]. Przed tobą znów jaskinia - w głębi i po prawej, tym razem jednak oświetlona.

Zejdź po schodach, aż trafisz na podest. Masz stąd dwie drogi 0, jedna [na prawo] zawiedzie cię do jaskini z garażem wszędołazu, druga, po lewej, wiedzie dalej w głąb jaskini. Ruszaj w głąb. Kiedy natkniesz się na drzwi, wduś guzik po lewej i wejdź. Z lewej i na dole masz wózek transportowy, z prawej w głębi i wyżej jest platforma zasilająca. Przejdź na platformę, rusz dźwignią, a gdy szyny zasilania się połączą, zejdź do wózka. Uruchom wózek przełącznikiem na pulpicie i ruszaj. Na dole wyjdź ku platformie widocznej w głębi. Śledząc ruch naszego bohatera po schodach, można dostać oczopląsu. Odwróć się w prawo i podejdź do generatora. Wejdź po szczeblowej drabinie na górę, a potem przesuń do góry obie dźwignie [jedną po drugiej] aż usłyszysz wycie uruchamianego generatora. Zejdź i skieruj się do kesonu -

który cholernie przypomina podobny do żelazka statek łowcy nagród Boba Fetty z Gwiezdnych Wojen. Wejdź i wciśnij dźwignię. Keson zanurzy się pod wodę i ukruszy kilka kamieni. Z tymi kamieniami wróć na górę, schodami i wyjdź z jaskini.

Podejdź do bunkra naprzeciwko jaskini. Wejdź i skieruj się do laboratorium - w głębi i po prawej. Podejdź do konsoli z lewej i spójrz na toroidalne urządzenie. Połóż na nie kamienie z dna podziemnego jeziora i naciśnij pionowy przycisk na konsoli. Wszystko ruszy i wytopi się jakiś złoty żeton.

Wyjdź z bunkra i skieruj się ku przełęczy. Po wiszącym moście przejdź do krateru. Teraz uważaj, są tu trzy stawy - jeden tylko udaje, że jest stawem. Odszukaj wszystkie trzy i do każdego wrzuć kamień. W prawdziwych pluśnie aż miło, w jednym jednak kamień przepadnie bezgłośnie. Rzuć do tego stawu złotą monetę. Pole elektromagnetyczne [czy jakieś inne] monety zakłóci działanie holoprojektora i odsłoni schody, wiodące na dno krateru. Zejdź. Odszukaj holoprojektor [stoi niczym nocnik na dnie] i odłącz jego zasilanie z gniazdka w skale [nisko i na prawo od drzwi]. Potem weź swoje kable 0, przyłącz jeden kabel do gniazda zasilania, a drugi do gałki w drzwiach [przeciąganie przedmiotów to słaba strona tej gry]. Drzwi otworzą się z hukiem i będziesz mógł wejść. Podejdź do przeciwległego krańca jaskini i przejdź przez drzwi. Potem w drugiej jaskini podejdź do portalu i rusz przycisk na konsoli w lewej, by obejrzeć wiadomość od arkoniańskiego geologa. Wyjdź z pieczary i weź kable z rozwalonych drzwi, a potem wróć do komnaty z portalem. Przejdź w dół do stawu [naprzeciwko portalu] i przywiąż kabel do rozwidlonego stalagmitu. Zsuń się do wody - odnajdziesz zgubione pióro do twego Kryształowego Klucza. Ze zmodyfikowanym Kluczem wróć do portalu, wetknij Klucz w panel po prawej i wybierz kolejny świat [Świat Liścia]. Wejdź w portal i przenieś się do dżungli.

## Dżungla

Niełatwo tu gdziekolwiek trafić, ponieważ gąszcz lian, pnączy i gałęzi wszędzie wygląda tak samo. Są tu dwa statki kosmiczne - jeden wygląda normalnie [ty co, kosmolotu nie widziałeś?], drugi zaś jest podobny do mrocznego budynku. Spróbuj połazić po okolicy i sam odnaleźć charakterystyczne przedmioty terenowe. Radzimy przede wszystkim odnaleźć zwykły statek.

Od początku skieruj się w lewo, potem w prawo, pomiędzy skały. Znów w lewo i skieruj się na słoneczną plamę. Potem ruszaj ku krzakowi. Następnie pomiędzy skałki. Teraz skieruj się na lewo od pnia drzewa [to chyba najbardziej charakterystyczny punkt terenu]. Zejdź ze wzgórza w dół - okręt powinien być po lewej. Zajdź go z drugiej strony i wejdź do środka.

Teraz skieruj się w prawo. Z prawej masz ślizgacz, który uwolni hamulce ministateczku. Kliknij na ministatku i wejdź do środka. Odwróć się w prawo i otworzywszy panel weź śrubokręt. Potem usiądź w fotelu pilota i kliknij na obramowanych niebiesko guzikach z prawej i na dole panelu sterowania. Przelecisz do kolonii na jeziorze.

Wyjdź ze stateczku. Statek sam wróci do dżungli. Rozejrzyj się dookoła - ładnie, prawda? Tylko jakoś pusto. Skieruj się na most i przeskocz przez mur na teren krytej szklaną kopułą willi. Skręć w lewo, a potem w prawo i przez drzwi wejdź do środka.

Podejdź do widocznych w głębi obrazów i uruchom konsolę obok nich. Usłyszysz przekaz Gubernatora Arkonian. Potem podejdź do biurka. Jest na nim trójkątna układanka. Celem zabawy jest przemieszczenie dolnych płytek tak, by na górze zostały żółte. Jeśli nie masz ochoty na zabawy, kliknij pięć razy w lewą dolną. Otwórz szufladę biurka i weź dysk i miniaturowy składany portal. Wyjdź z domu, i wróć przez most na dach po przeciwnej stronie.

Podejdź do kontrolnego panelu pod zwierciadłami i pociągnij za dźwignię joya. Psiakrew! Wzięła i się złamała! No dobra, wetknij śrubokręt w otwór po złamanym joyu. Teraz tak manewruj joyem, by krąg blasku ze zwierciadeł padł ma okrąg pośrodku nad wejściem do windy. Nie jest to łatwe, bo zwierciadła mają swoją bezwładność. Gdy trafisz w środek, puść i niech tak zostanie przez kilka sekund. Powinieneś usłyszeć łoskot otwieranych drzwi do windy.

Podejdź do windy i naciśnij zielony guzik po lewej. Znalazłszy się wewnątrz windy, zerknij na podłogę po lewej i weź leżący tam odbiorniczek radiowy. Wciśnij guzik na ścianie - tylko jeden da się ruszyć, musisz go odnaleźć kursorem. Zjechawszy w dół podejdź do platformy i zeskocz na szyby - kolejka nie działa, więc nie masz się czego obawiać. Skieruj się w lewo i wejdź w tunel. Na następnej stacji wejdź na peron i podejdź po schodach, a potem przejdź przez obrotowe drzwi, przez dziedziniec i przez kolejne szklane drzwi, a potem schodami w dół.

Teraz podejdź po schodach z lewej i przyjrzyj się szafkom za panelem kontrolnym. W trzeciej jest kryształ. Dotknij szafki, by obrócić kryształ ku sobie. Niestety, jest za szybą. Wyjmij radio i ustaw guzik strojenia tak, by z odbiornika wydobywał się szybki, wysoki, przerywany dźwięk. Jeżeli ustawisz częstotliwość właściwie, szyba trzaśnie i będziesz mógł wziąć płytkę do swego Klucza. Wetknij klucz w szczelinę pod panelem kontrolnym i przyciskając półokrągłe guziki na prawo od Klucza, wywołaj Świat Liścia. Udaj się przez portal do tego świata.

## Znów jesteś w dżungli.

Teraz trzeba ci odnaleźć drugi ze statków, ten który wygląda jak budynek. Spróbuj przejść w lewo [czy te skały nie wyglądają znajomo]. Potem skieruj się pomiędzy kamienie z prawej. I raz jeszcze skręć w prawo, ku sporej skale. Potem ruszaj ku ciemnemu kształtowi przed tobą. To właśnie poszukiwany statek. Przejdź na prawą stronę statku i wejdź do środka. Aby wejść, wciśnij oba błękitne zewnętrzne półokręgi. Przejdź w lewo i zatrzymaj się przed kolejnymi drzwiami. Tu wciśnij lewy żółty i prawy błękitny półokrąg i wejdź. Włóż w panel kontrolny dysk z twego plecaka. Naciśnij którykolwiek z guzików, by usłyszeć ostatni z komunikatów do załogi - "Opuścić natychmiast statek!". Spisz symbole komunikatu. Teraz użyj swego przenośnego portalu, by wrócić na świat pustynny.

Do pokonania Ozgara trzeba ci będzie posłużyć się podstępem. Pamiętasz holoprojektor w kraterze? Wróć do krateru i uwolnij Holoprojektor w uchwytów, posługując się śrubokrętem [odkręć nim mały biały wkręt w prawej]. Teraz użyj swego przenośnego portalu, by dostać się na statek Ozgara. Kliknij na panelu cyfry odpowiadającej spisanym kiedyś na tym statku koordynatom. Oczywiście nie pamiętasz? No dobrze. 327 845 483.

Dobrze by było, gdybyś teraz zapisał grę. Stoisz przed celą więzienną. Ruszaj prosto przed siebie, potem w lewo, potem w prawo. Podejdź po drabinie na wyższy pokład. Skręć w lewo i podejdź do końca korytarza. Spójrz w okienko, by zobaczyć, jak Ozgar wymierza karę podwładnemu. Odwróć się w tył, idź prosto, a potem daj nura w lewo. O kurczę! O mało cię nie rozjechali! Szybko daj nura w prawo! Ruszaj prosto. Znów prosto i w prawo. Aaa! Jest panel kontrolny. Teraz uważaj. Istotą twojego podstępu będzie wyprawienie Ozgara do diabła, albo jeszcze dalej. Pod panelem jest gniazdko zasilania - podłącz do niego projektor hologramów. Znajdź projektor [powinieneś się odwrócić], zbliż się do niego i wciskając prawy guzik zrób zdjęcie korytarza. Teraz wciśnij lewy guzik, by projektor zaczął wyświetlać zrobiony przez ciebie obraz. Ustaw przenośny portal za projektorem - wybierz portal z plecaka i kliknij na projektorze. Ustawiwszy portal, nastaw go na Słońce [wciskaj guziki, aż na ekranie pojawi się ognisty krąg, a potem kliknij na tym kręgu].

## No dobra, pułapka przygotowana.

Teraz tylko trzeba skłonić Ozgara, by się w nią wpakował. Pamiętasz sygnał "Opuścić statek" z gwiazdolotu na Świecie Dżungli? Jeżeli tak, to podejdź do panelu i wystukaj na nim odpowiednią sekwencję [6789]. I popatrz sobie, jak Ozgar ładuje się w Słońce.

Koniec! Uratowałeś kilka światów.

El General Magnifico.

producent: **Westwood**
platforma: **PC**

# Nox

## cz. 2 - Solucja dla postaci Łucznika (Conjurer).

**Przedstawiamy niniejszym dalszą część solucji do NOX'A. Czynimy to dlatego, że gra wygląda zupełnie inaczej dka każdej z postaci. Inne są zadania do wykonania, inne miejsca do penetracji i zupełnie inaczej zachowują się NPC [Postaci Nie Biorące Aktywnego Udziału w Grze]. Jakby nie patrzeć, zaczynacie właściwie jakby zupełnie nową grę.**

### Początki

Na początku Łucznik nie może rzucać czarów, ani zaklinać zwierząt. Trzeba mu polegać na niezbyt skutecznych zaklęciach (Pixie Swarm) do rozpraw z drobniejszymi wrogami i ofensywnych zaklęciach (Meteor) do rozpraw z liczniejszymi grupami. Nie jest wstydem dla Łucznika ucieczka przed większymi i cięższymi z wrogów. Podczas ucieczki trzeba regenerować Mana i od czasu do czasu zawracać, by zaatakować z daleka.
Kiedy posiądziesz czar, pozwalający nad opanowanie (Charm) jakiegoś zwierzaka, czy bestii, znacznie wzrasta twoje bezpieczeństwo. Ponieważ czar działa tylko wtedy, gdy go sobie uwiecznisz w Księdze Zaklęć, ważne jest, byś - gdy tylko możesz - kupował odpowiednie zwoje. Pomniejsze Kwesty często profitują zyskaniem odpowiednich zwojów (Scroll).
Czaru "Charm" powinieneś używać jak najczęściej - znacznie łatwiej jest "oczarować" stworu, niż zabić go ofensywnym zaklęciem. Oczarowany stwór, czy zwierzę, staje się Sojusznikiem. Klikając w widoczny po prawej i u góry wizerunek Sojusznika możesz zobaczyć listę poleceń, jakich Sojusznik posłucha. Możesz go więc wtrącić w niebyt (Banish), kazać mu warować przy sobie (Escort), polecić pilnowanie określonego miejsca czy osoby (Guard), albo wysłać na swobodne łowy (Hunt). Bezwzględnym żyje się lepiej! Nie przywiązuj się do oczarowanych przez siebie stworów. Tracenie Mana na ich uzdrawianie i ochronę nie jest nawet po części tak skuteczne, jak używanie ich w charakterze mięsa armatniego - niech za ciebie biorą w skórę, a ty wal z daleka - np. z łuku. Koszt czaru "Charm" jest niewielki - i możesz go użyć do opanowania następnego stworu, na który się natkniesz - a stwór będzie świeży i zdrowy, jak młody ogórek.

Innym bardzo użytecznym zaklęciem jest Ogłuszenie (Stun). Jeśli cię ścigają zajadli - i potężni - wrogowie, możesz użyć czaru Stun, i rzucić się do ucieczki. Zaklęciu Stun powinno też poprzedzić rzucanie takich Czarów, jak Meteor lub Grzmotnik (Fist of Vegenance) - łatwiej wtedy trafić.

### Pas z Czarami (Spell Belt)

W miarę rozwoju gry, będziesz tworzył Pas z Zaklęciami defensywnymi (Pixie, Ochrona przed Trucizną i tak dalej), który możesz podładować, stając obok generatorów Mana. Umieść je w drugim rzędzie, a w pierwszy wetknij zaklęcia ofensywne (Stun, Meteor i Charm). Kiedy znajdziesz się w pobliżu generatora Mana, przejdź na pas defensywny i rzuć czary na samego siebie (Pixie Swarm jako ostatni).

Po drodze do celu będziesz się natykał na rozmaite beczułki - ale Łucznicy nie mogą zabierać ze sobą za wiele broni. Aby oszczędzać oręż, używaj do otwierania beczułek gołych pięści. Zabieraj ze sobą zapasowe pancerze. Wkraczając w nowy rejon, spróbuj się domyślić, jakie stwory mogą w nim się panoszyć i włóż odpowiednie odzienie (chroniące na przykład przed jadem pajęczym, czy ukąszeniami szerszeni). Sprawdzaj, czy odzież się nie niszczy i, w razie potrzeby, wdziewaj coś nowego.

Aby nie tracić za wiele czasu na odszukiwanie Generatorów Mana, odżywiaj się regularnie, pożerając jabłka i steki, nie uzdrawiaj sam siebie bez koniecznej potrzeby. Jeśli uprzesz się, by używać tylko napojów i zaklęć, zostawisz mnóstwo jabłek i steków, by po prostu zgniły - a nie chcesz chyba zanieczyszczać środowiska! Niekiedy po prostu poczekaj nie ruszając się z miejsca, aż odzyskasz siły - pośpiech nie zawsze jest wskazany.

Nie żałuj pieniędzy na wydatki u napotkanych Kramarzy.
Najważniejsza jest Naprawa (Repair), ale resztę wydawaj na zakup użytecznych pergaminów, dotyczących rozmaitych bestii, ksiąg czarów i odzieży. Nie próbuj oszczędzać - pod koniec gry nie znajdziesz Superkramarza, który zaproponuje ci Coś Niebywałego.

### Używanie Bombiarzy-Samobojów

Łucznik - w odróżnieniu od innych postaci - może wzywać na pomoc Bombiarzy-Samobojów. Możesz ich wzywać klawiszem T - po jednym na raz. Kiedy się natkniesz na jakiegoś twardziela, spróbuj go pierwej zmiękczyć, wysyłając nań Bombiarzy (no, chyba że on potrafi ich unicestwiać przed uderzeniem).
Jednocześnie możesz rzucać tylko określoną ilość zaklęć (ilość Pixie na przykład zależy od twojego poziomu w biegłości używania tego zaklęcia). Używanie więc Bombiarzy, które zniszczą kłębiący się w tej samej chwili rój Pixie, będzie stratą energii. Wzywaj Bombiarzy dla eskorty lub straży, albo wysyłaj ich po jednym na łowy, by tropili wrogów.

### Solucja szczegółowa

Wybór Łucznika poprowadzi cię krętą ścieżką kombinacji magii, wspieranej dalekosiężną bronią i przyzywanych na pomoc stworów. Sukces utalentowanego Łucznika zależy od jego umiejętności oczarowywania złych bestii, i odpowiedniego wykorzystania Bombiarzy. Poniżej znajdziesz dokładny opis przejścia jedenastu rozdziałów gry.

### Rozdział 1: Na skróty do Ix

Kapitan wysadzi cię przed systemem pieczar, przez który możesz znaleźć przejście do domku twego przyszłego mentora. Na drogę dostaniesz odeń stek i jabłko. Weź, podziękuj i ruszaj do otworu jaskini na północnym-wschodzie.
Jaskinie są dość niestabilnym systemem pieczar, które zaraz ci udowodnią, że nie będziesz miał tu za lekko. Gdy tylko wejdziesz, zaatakuje cię Wrogo Nastawiony Miś, Który Nie Ma Szczęścia. Na północnym-wschodzie znajdziesz pieczarę z podnośnikiem, którym możesz zjechać w dół - trzeba ci tylko nacisnąć czerwony guzik w ścianie.
Na północnym-wschodzie znajdziesz księgę zaklęć (Pixie). Symbol zaklęcia pojawi się w Przegrodzie uruchamianej klawiszem A. Ponieważ jest tu kryształ Mana, wyczaruj parę Pixie. Odtwórz zapas Mana zatrzymując się przy krysztale. Ogólnie rzecz biorąc, gdy tylko znajdziesz kryształ Mana, rzucaj na siebie tyle ochronnych

#### Łucznika (Conjurer)

Siła Łucznika w tym się zasadza, że jest on postacią elastyczną - działania czysto fizyczne wspiera zdolnością czarowania rozmaitych stworów. Potrafi walczyć wręcz, ale ma też niezły zestaw zaklęć - i bardzo niebezpieczny dla wrogów Łuk, oraz kołczan ze strzałami.

Zdrowie: przeciętne
Magia: na przyzwoitym poziomie
Siła: zwykła
Szybkość: normalna

zaklęć, ile tylko zdołasz w danym momencie, a potem regeneruj siły magiczne (Mana). Twoje Pixie, na przykład, potrafią szybciej od ciebie znaleźć, zaatakować i zniszczyć wrogów, miej więc ich w pogotowiu, jak tylko się da najwcześniej.
Skieruj się ku północy - gdzie zaatakuje cię Łobuz (Urchin). Na północnym-wschodzie znajdziesz sekretny mur, który możesz zwalić Posochem. Pójdź ku południowemu-wschodowi, gdzie zobaczysz baryłki-wybuszki, które rozwali lawina spadających ze sklepienia głazów. Przepchnij ku płomieniom beczułki z wodą i rozwal je Posochem, tłumiąc ogień. Nieopodal, w skrzyni, znajdziesz zaklęcie Lesser Heal.
Idź aż do drewnianych drzwi, do których potrzebny jest srebrny Klucz. Masz teraz dwie możliwości - znaleźć potrzebny klucz w odpowiedniej skrzyni na południowym-wschodzie, albo podejść ku północnemu-zachodowi i popchnąć zamykający drogę głaz. Zlecisz do dziury, co wyjdzie ci na dobre, bo znajdziesz tu trochę dóbr - i całkiem przyzwoitą kurtkę (tunic). Skorzystaj z podnośnika, by znaleźć się po drugiej stronie Srebrnych drzwi. Skieruj się teraz na południowy-wschód do elewatora, który można uruchomić guzikiem w sąsiedniej pieczarze. Podjechawszy w górę, znajdziesz się we puszczy - a bramy Ix są zupełnie niedaleko.

## Rozdział 2: Aldwyn Łucznik

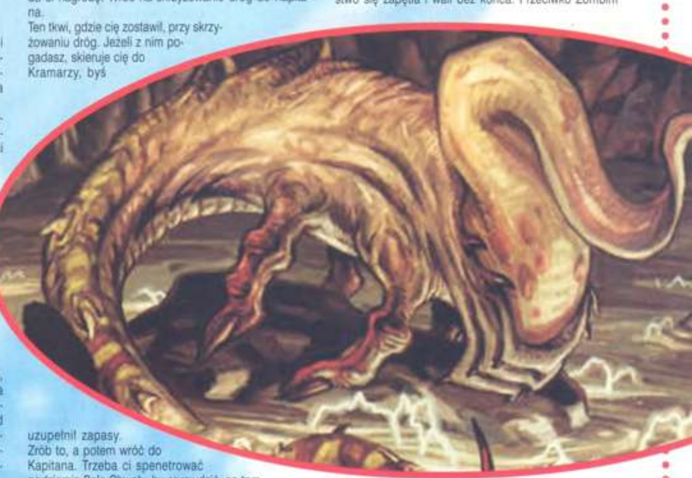
Znajdziesz tu w Ix sporo rozmaitych domów, sklepów i problemów. Dom burmistrza nęka plaga pająków (wkrótce po wejściu zobaczysz scenkę wyjaśniającą, dlaczego tak się dzieje), a most wiodący do domy Aldwyna zniosła woda.
Trzeba ci zatem znaleźć dom Aldwyna w północno-wschodniej części wioski, za rzeką i za mostem. Strażnik mostowy - kiedy go wreszcie spotkasz - przeprosi cię za to, że most, niestety, jest zniszczony. Przedtem jednak zobaczysz nekromantę, który nasyła pająka na mieszczuchów, a potem Hendricka, który poskramia wilka. Możesz połazić po mieście, pogadać z ludźmi i zapoznać się z okolicą. Domy, do których wejdziesz, ogałacaj ze wszystkiego, co ci przydatne, żaden mieszczuch nawet nie kwęknie.
Zdobywszy trochę złota, zechcesz pewnie poćwiczyć strzelanie i wziąć udział w turnieju łuczniczym. Pogadaj ze sterczącym przed polem zawodów strażnikiem, który po wyrażeniu chęci i wniesieniu opłaty pozwoli ci wejść. Jeśli wygrasz, zdobędziesz niewielką nagrodę, ale sporo zyskasz na Doświadczeniu (500 experience points).
Strażnik Mostowy zacznie się uskarżać na Łobuziaki, które mu skradły buty. Trzeba je znaleźć i odzyskać dla strażnika jego cenne obuwie. Niech mu będzie. Legowisko łobuziaków jest na południowym-wschodzie od Mostu. Zjedziesz doń po kolistym podnośniku. Najlepiej połazić korzystając z minimapy (naciśnij Tab). Dzięki niej będziesz wiedział, gdzie już byłeś, a gdzie ci jeszcze trzeba zajrzeć.

Pośrodku jest jaskinia, gdzie Urchiny strzegą cennych butów. Trzeba ci znaleźć Rubinowy Klucz, bez którego nie otworzysz drzwi. Inna skrzynia - w jednym z najdalej ku północy wysuniętych pomieszczeń - zawiera cenny Urchin Beast Scroll. Jeśli go zdobędziesz, będziesz mógł lepiej radzić sobie z Urchinami i pozwoli ci je czarować - jeśli posiądziesz tę umiejętność.
Z butami wróć do strażnika mostu, który da ci Zaklęcie (Stun). Potem wróć do legowiska Urchinów i znajdź inny podnośnik (musisz ruszyć w kierunku przeciwnym), który wyniesie cię nieopodal domu Aldwyna.
Pogadaj z nim - za 30 sztuk złota sprzeda ci Księgę Czarów, przy pomocy której będziesz mógł czarować napotkane Stwory. Zanim wyjdziesz, zbadaj jego dom, w poszukiwaniu Dóbr. Potem zjedź elewatorem w dół.
Użyj nowego czaru, by zapanować nad dwoma, lub trzema pająkami i przejdź z nimi przez pieczarę - jeśli się natkniesz na jakiegoś wroga, wycofaj się za swoją Straż Przyboczną. Na końcu tunelu znajdziesz elewator, który zawiezie cię do miasta, do domu Maga. Przejdź do domu Burmistrza i wejdź. Załatw pająki i pogadaj z Burmistrzem przez niewielkie okienko w przedpokoju. Chłop się ucieszy, jak golec, co wyrwał się z pokrzyw i da ci nagrodę. Wyjdź ku południowo-wschodnim wrotom. Kiedy się do nich zbliżysz, podejdzie Aldwyn. Pogadaj z nim i wyjdź przez wrota. Koniec rozdziału.

## Rozdział 3: Na ratunek górnikom

Górników jest 6-ciu. Wejdź do kopalni i spotkaj się z pierwszym. Zjedzie Elewatorem wzywając, byś ruszył za nim. Nie ma się co spieszyć - zbadaj okolicę, zanim dasz nura w dół - znajdziesz księgę z Czarem Moonglow.
Zjechawszy do kopalni, znajdziesz się w rozległej komnacie, która ma cztery wyjścia. W północno- wschodnim zakątku kopalni nie znajdziesz żadnego górnika, ale w skrzynce jest tu Wolf Beast Scroll, z zaklęciem na Wilki. Nieopodal jest w klatce zamknięty Wilk, możesz więc poćwiczyć zaklinanie, ale musisz wiedzieć, że nie możesz mieć zbyt wielu zwierząt pod kontrolą - sam musisz wypraktykować, z którymi warto iść dalej.

Trzy pozostałe drzwi ze środkowej komory wiodą do skomplikowanego systemu chodników, na końcu którego jest po jednym z oprymowanych kopaczy - każdego trzeba odprowadzić do centralnej komory. Uratowawszy trzech na tym poziomie, pogadaj z Naczelnym, który stoi obok bramy. Przepuści cię niżej, gdzie znajdziesz dwu ostatnich w komnacie pilnowanej przez cztery skorpiony. Skorpiony możesz załatwić z łuku.
Po przyprowadzeniu wszystkich górników do centralnej komory, wróć na powierzchnię, gdzie sztygar (Foreman) da ci nagrodę. Wróć na skrzyżowanie dróg do Kapitana.
Ten tkwi, gdzie cię zostawił, przy skrzyżowaniu dróg. Jeżeli z nim pogadasz, skieruje cię do Kramarzy, byś uzupełnił zapasy.
Zrób to, a potem wróć do Kapitana. Trzeba ci spenetrować podziemia Pola Chwały, by sprawdzić, co tam wyprawia Hekuba.



## Rozdział 4: Podziemia pod Polem Chwały

Kapitan opuszcza cię na ziemię nieopodal stanowiska Kramarza i poleca wejść do znajdującego się na południowym-wschodzie grobowca i znaleźć konkretne dowody kreciej działalności Hekuby, która wyraźnie knuje coś w podziemiach. Uzupełnij wyposażenie, dokonaj niezbędnych napraw i właź, gdzie zimno, mroczno i straszno... ale jest komu dać w mordę!
Podziemia to skomplikowany system krypt i korytarzy, przez które nie przejdziesz bez minimapy. W najdalszej ku południowi części pierwszej z rozległych krypt jest bardzo wąskie przejście strzeżone przez kolczaste zgniataki. W północnej ścianie pierwszej w wielkich krypt jest brama, za którą znajdziesz księgę zaklęć z czarem Meteor. Na północnym-wschodzie jest dziura w posadzce, która wiedzie do dalszej części lochów.

Na tym poziomie w trumnach ukrywają się Kościeje (A gdzie mają być, w kołyskach?), pełno tu też spękanych ścian, które łatwo się walą i też wyskakują zza nich okazy ze szkolnej pracowni anatomii ludzkiego ciała. Nie musisz rozwalać ścian (powoduje to w końcu uszkodzenia broni), wystarczy podejść do ściany i złapać to, co jest za nią (powiedzmy, że dokonujesz ekstrakcji przez szczeliny w murze).
Przejście ku północy wiedzie do komnaty z kamiennymi rzeźbami gargulców, gdzie na końcu jest trumna. W trumnie czai się niemilec - ale możesz sobie poradzić. Osobliwie, jeśli masz pod swoją komendą zaczarowane bestie.
Opuść się w dół przez dziurę w jednym z rogów tej komnaty i przejdź do elewatora, który cię wyniesie na przeciwległą stronę zamkniętej bramy. Idąc przez wrota na północnym-wschodzie, trafisz do sporej kwadratowej komnaty z drzwiami wiodącymi w trzech rozmaitych kierunkach.
Guzik w północnym rogu komnaty powoduje wybuch płomieni z otworów w posadzce - możesz tu zwabić kilku wrogów i całkiem nieźle ich przysmażyć. Południowo-zachodnie i północno-zachodnie wrota wiodą donikąd (ślepo się kończące zaułki, gdzie możesz rozwalić po cztery trumny). Ale wyjście północno-wschodnie zawiedzie cię do bardzo ozdobnej komnaty, gdzie jest kilka regeneratorów Mana. Wyjście południowo-wschodnie prowadzi ku niewielkiemu pomieszczeniu, gdzie płyta spustowa w posadzce uruchamia Ubijak (gigantyczną Pięść, która spada z pułapu - bardzo skuteczne na Kościeje), ale jeśli zwabisz na płytę Zombiego, to draństwo się zapętla i wali bez końca. Przeciwko Zombim najlepiej skutkuje zaklęcie Meteor, które spala je bez reszty. Skąd to zaklęcie? Hm... jak by to rzec - w tym momencie (wydrukujcie to bardzo małymi literkami) ***** zacząłem... oszukiwać... Taaak... No to, tego... Jak już oszukiwać, to oszukiwać. Zajrzyj do Księgi zaklęć i wezwij na pomoc Beholdera. Idźmy dalej.
W sąsiedniej sporej komnacie są dwie płyty spustowe i wyjście ku północnemu-zachodowi, którym dotrzesz do miejsca, gdzie będziesz mógł po raz pierwszy zerknąć na Hekubę. Gdy Wiedźma ucieknie, zetrzesz się z pierwszym Nekromantą. Jeśli chcesz walczyć Nieuczciwie, to przywal mu po prostu Pięścią Zemsty (Fist of Vegenance). Jeśli chcesz zachować dziewiczą czystość ducha, to zauważ, że jego słabsze ogniste kule podążają za tobą, te silniejsze nie - stąd taktyka polegająca na przebieganiu od jednego do drugiego Regenaratora Mana, uzdrawianiu się, Wzywaniu Pixie (to te ogniste iskierki) i pozostawaniu w nieustannym ruchu. Kiedy go załatwisz, wyjdź ku północnemu- zachodowi i opuść się do dziury, na następny poziom. Dowody na knowanie Hekuby już masz, trzeba ci jeszcze tylko wynieść stąd oba półdupki razem.

Opuść się więc na dół i weź księgę Zaklęcia Spal. Na tym poziomie jest pełno Zombie, które są odporne na walenie w łeb i definitywnie załatwia je tylko płomień. Powalonego Zombie przysmażaj zaklęciem Burn... i to

byłoby na tyle. Można też Zombie załatwić Fireballem. No i Howgh!

Przejdź ku północy, a potem na wschód, aż dotrzesz do zamkniętej bramy, za którą leży Srebrny Klucz. Sięgnij po niego przez kraty - aby przejść dalej, potrzebny ci klucz Złoty. Ale do tego nie dosięgniesz, choć możesz go zobaczyć. Wróć ku północnemu-wschodowi, do płyty spustowej - przebiegnij szybko i z rozpędu otwórz drzwi (do ich otwarcia potrzebny był Srebrny Klucz).

Idź dalej, aż w końcu dotrzesz do miejsca, gdzie leży Złoty Klucz - weź go i wróć dookoła do furty, przez którą nie mogłeś przejść. Przejdź i idąc prosto ku południowemu-wschodowi wejdź do komnaty, gdzie na posadzce są trzy płyty spustowe i brama na południowym-zachodzie. Przejdź przez bramę i idąc dalej odszukaj komnatę z guzikiem na północnej ścianie (już taką widziałeś).

Możesz skorzystać z tej pułapki i załatwić grupę zombie, choć lepiej natrętów zniszczyć Fireballami. Wyjdź przez południowo-zachodnie wrota, a potem skieruj się ku północnemu-zachodowi, przez kolejne wrota do komnaty, gdzie z lewej i prawej wzdłuż korytarza walą ogniste kule. Możesz pomiędzy nimi przebiec, odpowiednio wyliczywszy czas, ale lepiej strzelić przez dziurę w guzik zaklęciem Slowness, lub po prostu przyfireballić. Zeskocz w dół przez dziurę.

Po krótkim przejściu na kolejnym poziomie trafisz do nowej dziury - znów na dół. Zeskocz - cóż robić. Wyjdź przez północno zachodnie drzwi. Znak na ścianie ostrzeże cię, że zaraz spotkasz się z Barbarzyńskim Strażnikiem Krypt. Wezwij wszystkich Bombiarzy i od czasu do czasu używaj zaklęcia Stunt. Barbarzyńca wyskoczy z krypty, jeśli ruszysz pokrywę trumny w północno wschodnim rogu sali. Gdy Bombiarze się nie sprawią, wyślij Pixie, a potem na przykład przyłóż mu zaklęciem Meteoru. Barbarzyńca jest twardy i ogromnie silny, prawie jak Portos, który - jak wiadomo - potrafił wycisnąć wodę z wojskowego suchara (z kamienia to byle idiota potrafi!). Tak czy owak, w końcu go kładziesz. Swoją drogą dużo byłbym dał za to, by mi kto rzekł, czym się ten Barbarzyńca zajmuje w Kryptach, kiedy nie ma nikogo, z kim mógłby powalczyć - a to przecież nie zdarza się za często. Podejrzenia o nekrofilię to rzecz bardzo nieładna, ale same się, kurczę, nasuwają... No tak. Wyjdź przez drzwi na północnym wschodzie.

Ogólnie powinieneś się teraz kierować ku północnemu zachodowi - choć niekiedy trzeba ci będzie skręcić na południowy zachód, by obejść stojące na twej drodze szerokie wrota. Idąc dalej trafisz do komnaty, przez którą trzeba ci ostrożnie przejść, by zdobyć Rubinowy Klucz. Weź Klucz ku północnemu wschodowi i przejdź przez ciężkie drzwi.

Trafisz do komnaty o wyraźnie spękanej posadzce. Nie kombinuj jak łysy u fryzjera, tylko stań na podejrzanie wyglądającej posadzce i spadnij piętro niżej. Za wrotami północno zachodnimi jest podnośnik, którym wrócisz do komnaty ze spękaną posadzką. Dalsza droga wiedzie przez wrota południowo wschodnie.

Ruszaj więc tam i podjedź w górę. Teraz kieruj się ku północnemu zachodowi, aż trafisz do pomieszczenia, gdzie po obu stronach są kolczaste Bloki Zgniataki. Przebiegnij i skieruj się ku wiodącym w dół schodom na północno wschodnim krańcu pomieszczenia.

Trzeba ci będzie stawić czoła grupie Zombich, ale w zasadzie teraz to dla ciebie kaszka z mleczkiem. Przeczytaj znak na ścianie. "Strażnik dusz". Ki diabeł. No nic, nie takim dawaliśmy już łupnia. Zbadaj pierwej resztę wyjść, w jednym z bocznych pomieszczeń znajdziesz księgę zaklęć, dającą ochronę przed eletroszokiem. No, dobra. Bohater nigdy nie powinien lekceważyć podstawowych zasad Bezpieczeństwa i Higieny Pracy. Wróć do poprzedniej komnaty, przeskocz nad płomieniami. Trafisz do sali, gdzie jest osiem Regeneratorów Mana - oznaka, że sprawa będzie poważna. Rzeczywiście... takiemu jeszcze łupnia nie dawaliśmy...

Przed otwarciem którejś z trumien wzdłuż północnej ściany wezwij kilku Bombiarzy, albo choć Beholdera. Kiedy otworzysz którąkolwiek trumnę, pojawi się Strażnik. Ma on do dyspozycji Laskę Gromów, i jak cię trafi, to praszczaj Wania! Trzymaj go z daleka, waląc weń zaklęciem Pixie, potem spróbuj porazić go czarem Slow, lub Stun, a na koniec przywalaj Grzmotnikiem, albo Meteorem. Kiedy go załatwisz zbierz, co po nim zostało i wyjdź przez drzwi w północno-zachodnim rogu sali. Podjedź elewatorem. Ufff! Koniec rozdziału.

## Rozdział 5: Napaść Ogrów na wioskę Brin

Kapitan powie ci o problemie i poprosi o pomoc. Kiedy wyjdziesz przez drzwi, pojawi się stary Horvath, który cię poprosi, byś odzyskał Amulet Teleportacji.

Skieruj się ku północnemu-wschodowi. Bezpośrednio ku północy są dwa sekretne miejsca - jedno za drugim. Trafisz na most, gdzie sterczą strażnicy, którzy cię poproszą, o uśmierzenie niesłychanego chamstwa Ogrów, które latają jak głupie i wszystkich "tłumią". Wejdź przez most i skieruj się do wioski. W taki, lub inny sposób uporaj się z Ogrami, a potem spróbuj pogasić pożary - przesuwając beczki z wodą i rozbijając je tuż przy płomieniach. Durne kmioty same mogłyby o tym pomyśleć, ale oczywiście to dla nich za mądre. Spróbuj zaczarować jakiegoś ogra - są doskonałymi Strażnikami.

Przejdź do Ogrodu w południowo-zachodniej części miasta i pogadaj z siedzącym tam Thaviusem. Jego żonę jakaś Ogrza Wiedźma zamieniła w wilczycę. Przynieś Mu (Thaviusowi) Magiczny Posoch. Dom Thaviusa jest na północnym-wschodzie, prawie naprzeciwko ogrodu. Pokonaj szalejące w pobliżu Ogry i wejdź do chaty. Zgaś pożary i weź Lagę Thaviusa (skrzynka w drugiej komnacie). Zanieś Posoch Thaviusowi.

Teraz trzeba ci udać się do Grok Torr - sama nazwa tego miejsca brzmi, jak by kto komu zgniatał genitalia na młyńskim kamieniu.

Wyjście ku Grok Torr jest na wschód od miasta. Wyjdź na zewnątrz i pójdź ku północnemu-wschodowi, aż znajdziesz dziurę w skalnej ścianie. Tunel skręca ku południowi, potem jest polanka nad wodą z mostem ku północnemu-wschodowi. Przejdź przez most i dość zawiłą drogą dotrzyj do wrót Grok Torr.

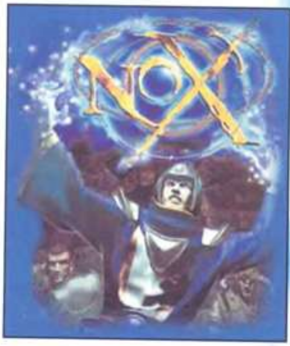
Wejście jest zamknięte. Idź ku północy, aż trafisz na dziurę w ścianie, a potem do zejścia w dół. Cały ciąg podziemnych tuneli zawiedzie cię do mechanizmu, który rozsunie dwa ciężkie bloki. W komnacie na południu znajdziesz pergamin, pozwalający czarować czarne Niedźwiedzie - ja też umiem - miską miodu. Przelazłszy dalej, trafisz do wyjść wiodących w trzy strony. Na południowym-wschodzie jest miejsce, gdzie pułapki kołkowe chronią jeszcze jedną pomocną księgę zaklęć. Na północnym-wschodzie jest kilka paskudnie wyglądających wrót.

Wrota są podnoszone przez mechanizmy w wartowniach po obu stronach. Trzeba ci wejść, wymordować załogę wartowni i poprzekładać obie dźwignie - tę w wartowni z prawej i lewej strony wrót. Potem wejdź... i przygotuj się na odparcie zmasowanego ataku kilku wartowników, którzy wyjadą spod ziemi. Wszystko co Zielone, Głośne i Nachalne, to twój wróg! Na szczęście masz tu i regeneratory Mana. Wymorduj Ogry i zjedź w dół, bo tam jest przełącznik, otwierający górne drzwi ku północnemu- wschodowi. Trafisz jak by do zwierzyńca, gdzie w klatkach trzymane są Rozmaite Stwory. W północno-wschodnim krańcu korytarza jest dźwignia, która zwalnia zaczepy klatek. Drzwi wyjściowe też są na północnym-wschodzie.

Wyjedziesz podnośnikiem wewnątrz Miasta Ogrów - w jego północno-wschodnim zakątku. Możesz zbadać - ładnie się to nazywa, prawda? - okoliczne chatki. Nie lubię, jak się na mnie rzuca Zielone, Krzykliwe i Wrogie. Na południu jest spora chata, gdzie mieszka Ogrzy Kacyk (w grze co prawda nazywają go Ogrzym Lordem, ale do Lorda mu równie daleko, jak mnie do majątku). Ten Kacyk jest dość twardy, i wzywa na pomoc strażników. Dobrze jest skoczyć ku Regeneratorowi Mana, zostawiając za sobą Toksyczną Chmurę (co zważywszy na okoliczności, nie powinno być trudne - i nie wymaga żadnej magii). Potem użyj kombinacji czarów Slow i Meteor. (Nie próbuj Kacyka Oczarować, bo utkniesz na amen - musisz go potem Unicestwić (Banish)). Po zabiciu Kacyka sięgnij po Szmaragdowy Klucz, otwórz nim drzwi w południowo-wschodnim zakątku i weź Amulet. Następnie przede wszystkim wezwij na pomoc Bombiarzy, albo - np. Niedźwiedzia. Potem przebij się do chatki na północnym-zachodzie osady - wdarłszy się do środka, przełóż dźwignię, która otwiera wrota wyjściowe z osady. Wydostawszy się z osady, wróć przez jaskinie do miasta.

## Rozdział 6: Halabarda Horrendousa

Kapitan zaproponuje, byś pozyskał Halabardę Horrendousa, która jest pierwszym kawałkiem sławnego Poso-



cha Nicości. Horrendous (Straszliwy) to szef Stowarzyszenia Zacnego Rycerstwa. Kapitan da ci zaklęcie widzenia w Mroku (Infravision) i butelkę Mana. Niech mu będzie. Trzeba ci przebić się ku oprymowanej przez Legiony Zdechlaków Siedzibie Rycerstwa niczym armatnia kula przez warstwę dyskretnego papieru i wspomóc Rycerzy w ich walce z Ożywieńcami.

Przeszedłszy przez wrota, otrzymasz eskortę dwu wojaków. Zanim zrobisz cokolwiek innego, zajrzyj za pierwsze drzwi po prawej, gdzie jest Kramarz, u którego powinieneś uzupełnić zapasy.

Wtargnąwszy do fortecy, zajmij się tłuczeniem Ożywieńców i werbowaniem drużyny - każdy rycerz, z którym pogadasz, natychmiast ochoczo przyłączy się do twego orszaku. Przyj z nimi ku północnemu- wschodowi - gdzie drogę zastąpi ci legion Ożywieńców, wspomagany przez nekromantę. Dotarłszy do północno-wschodniego zakątka Twierdzy, możesz zbiec po schodach w dół - gdzie znajdziesz magiczną księgę z Zaklęciem Pęt (Slow), albo w górę - gdzie wiedzie droga do sali tronowej.

Na górze panoszą się Kościeje i Zombie. Nie powinieneś mieć jednak problemów, bo kilku strażników, których zwerbowałeś, gładko się rozprawia prawie z każdym wrogiem - zawodowcy, to jednak zawodowcy. W najbardziej ku północnemu-wschodowi wysuniętej komnacie znajdziesz skrzynię z Rubinowym Kluczem. Skieruj się ku południowemu-wschodowi - są tu ukryte drzwi. Znalezienie ich się opłaca, bo odkryjesz obfite źródło Mana. Szafirowy Klucz, potrzebny do przejścia przez zamknięte drzwi na północny-zachód, jest w skrzyni, w komnacie północno-wschodniej. Przyj przed siebie ku północnemu-wschodowi - aż dotrzesz do sali tronowej Horrendousa. Ten co prawda nie wygląda na takiego, co się zna na żartach, ale wita w tobie sprzymierzeńca.

Zaraz po twoim przybyciu pojawi się Hekuba, która zrobi kuku Horrendousowi. Nekromanta, który jej towarzyszy, weźmie Halabardę Horrendousa i ostrzeże, byś za nim nie gonił, bo zrobi ci bubu. Takiego! Jak tylko odzyskasz swobodę ruchu, ruszaj za nim. Zaraz potem pojawi się Kościejów. Ruszaj na nich z rycerstwem. Podłoga popęka tak, że nie trzeba być Sherlockiem Holmesem, by się domyślić, iż spadek w dół jest nieunikniony. No to jazda!
Kiedy spadniesz, pojawi się znów Nekromanta, który postawi magiczny mur - obiegnij go od lewej - i znów skieruj się ku dziurze. Trafisz do ścieków. Fuj! Idź aż będziesz mógł skręcić w lewo. W przedpokoju przed drzwiami rozwal baryłkę i weź z niej Srebrny Klucz. Potem przejdź przez drzwi.
Zaraz potem usłyszysz słynne i złowrogie Uaaaahahahaha! Jak tylko wejdziesz, ruszy na ciebie armia Ożywieńców i Nekromanta. Bitwa o Halabardę będzie długa i zaciekła. Do pokonania wroga użyj zaklęć Stun i Meteor. Nie dbaj o mięso armatnie - to znaczy nie przejmuj się losami rycerzy - padną, to padną, taki rycerski los. Kiedy załłuczesz Nekromantę, nastanie Koniec Rozdziału.

## Rozdział 7 - S erce Nox

Kapitan utrzymuje, że skoro już masz Halabardę Horrendousa, powinieneś dodać do niej Serce Nox. Jedno połączone z drugim da ci wspaniałą broń. Zostawi cię przed bramami miasta z życzeniami powodzenia.
Przeszedłszy się szybko po mieście, uzupełnij swoje zapasy. Zbadaj miasto dokładnie, bo jest tego warte. Potem przejdź przez bramą na północnym-wschodzie grodu i wejdź do Wieży Iluzji. Zaraz też podbiegnie do ciebie jakiś kapłan, który ostrzeże cię, że Wieża padła ofiarą najazdu Ogrów. Przygotuj czar jakiegoś Wezwania - ponieważ Ogry kochają się w broni miotającej, dobrze byłoby Wezwać Ochroniarza, który też potrafi razić Ogniem (lub Strzałami) na odległość. I wejdź do wieży. Aby wejść na piętro (schody są w południowo-wschodnim zakątku wieży), potrzebny ci będzie Rubinowy klucz, który jest z kolei w północno-zachodnim zakątku wieży, w klatce obok dwu żyroskopów i maga, który pójdzie za tobą jako twoja eskorta, jeśli ocalisz go z łap dokuczających mu Ogrów. Oto jak dotrzeć do klucza - zacznij w korytarzu wejściowym, potem przejdź ku północnemu-wschodowi przez podwójne drzwi, skręć w prawo, podejdź znów korytarzem za podwójnymi drzwiami, a na końcu skręć w lewo, znów za podwójne.
Przejdź przez Rubinowe drzwi i podejdź po schodach w górę. Ten rozległy, prostokątny rejon, ma kilka pomniejszych pomieszczeń i Srebrne Wrota ku północnemu-zachodowi, Srebrny klucz znajdziesz za spękaną ścianą, która będzie zaraz za tobą, gdy staniesz pyskiem do Srebrnych Wrót. Leży na ziemi pomiędzy czterema generatorami Mana (od tej chwili, dla uproszczenia, generatory Mana będę nazywał Manaratory).
Wejdź wyżej - znów trafisz na dość rozległy, prostokątny rejon. W komnacie na północy jest Złoty Klucz. Wyjdź z tej komnaty ku południowemu-wschodowi, gdzie znajdziesz dwu konfratrów proszących o pomoc. Pokonaj ich wrogów i walnij w guzik na ścianie. Wyłączą się lasery i będziesz mógł przejść wyżej.
Na górze przebij się do komnaty na wschodzie, gdzie jest teleport. Wskocz weń, on zaś pośle cię do nowej części tego poziomu. W niezbyt odległej komnacie masz tu kolejny teleport, który znów cię pośle gdzieś na północny-wschód do nowej komnaty. Przez drzwi na południu przejdziesz ku nowym schodom.
W centralnym pomieszczeniu tego poziomu jest potrójnie zamknięta klatka i trzy teleporty. Trzeba ci wskoczyć w każdy z teleportów i znaleźć wiszący na ścianie łańcuch do pociągnięcia. Łańcuchy widać z głównej komnaty - każdy opuszcza jedne z ogrodzeń. Otworzywszy trzy ogrodzenia, wskocz w objawiony ci tym cudownym sposobem teleport.
Wrota przed tobą nie otworzą się, jeśli nie będziesz miał złotego i srebrnego klucza. Możesz je dostać wskakując w teleporty po obu stronach. Klucze są w komnatach, do których zawiodą cię teleporty. Wróć do środkowych drzwi i wejdź po schodach na górę.

Na tym poziomie wyjście jest na południowym-wschodzie, ale żeby się tam dostać, będziesz potrzebował Rubinowego Klucza, który znajdziesz w skrzyni w jednej z komnat na Zachodzie. Przejdź przez Rubinowe Wrota i znów wejdź po schodach. Obejrzysz sobie scenkę walki pomiędzy Horvathem i Hekubą. Horvath się "zwajda" i legnie martwym bykiem. Towarzysze Horvatha poproszą, byś odzyskał dla nich Serce Nox. Przejdź przez teleport na północnym-zachodzie. Trafisz do pomieszczenia, gdzie - pomijając drobne przeszkody - powinieneś przesunąć trzy skrzynie na trzy płyty spustowe. Podejdź do środkowego piedestału i weź Serce.

## Rozdział 8 - Niesamowita Bestia (Weirdling)

Masz potężną broń, a Kapitan doda ci zdolność do wzywania rozmaitych Bestii. Przeciągnij glif odpowiedniej Bestii do twego Pasa Zaklęć, a potem wzywaj je, jakbyś rzucał Zaklęcie. Oczywiście, jeśli oszukiwałeś, mogłeś to robić wcześniej.
Trzeba ci teraz poprosić o pozwolenie wejścia do Świątyni Ix, którego może ci Udzielić Aldwyn Łucznik. Aldwyn mieszka na północnym-wschodzie - nieopodal wejścia do świątyni, które pozostanie zamknięte, jeżeli z nim pierwej nie pogadasz.
Teraz już nie masz się co wykręcać, tylko z uzyskanym od Aldwyna kluczem wal do świątyni IX. Ku południowemu-zachodowi. Wejście jest zarąbiaste. Musisz przejść tunelem pełnym niedźwiadków - co prawda nie są to wcale Misie Puchatki! Na końcu trafisz na polanę i wejście do świątyni. Przejdź i wysłuchaj Kapłanki. Dowiesz się, że musisz uwolnić Weirdlinga, który mieszka w podziemiach i żywi się energią ze Świata Xon. Hej!
Zejdź po schodach - natkniesz się na baaaardzo długi tunel, wzdłuż którego musisz przepchnąć głaz. Jeśli spadniesz w dół, wróć podnośnikiem ku południowemu-zachodowi, rozbijając po drodze ściany. W końcu trafisz do rozległej sali.
Trzeba ci stąd ruszyć na południowy-wschód, ale są tam wrota, do których będziesz potrzebował Złotego Klucza. Ten znajdziesz na północnym-zachodzie, choć nie bez przeszkód.

Kiedy znajdziesz Złoty Klucz, zaatakują cię Samoboje, ale możesz ich załatwić uruchamiając pułap-

kę ze strzałami przy wyjściu. Zanim wrócisz tam, gdzie był potrzebny Złoty Klucz, przejdź nieco dalej, za miejsce, gdzie leżał. Niewielką komnatką i windą w dół.
Tu, na dole, są kamienne kręgi, z których wyłaniają się rozmaite, zdecydowanie nieprzychylnie nastawione stwory. Możesz je mordować, albo czarować, by szły za tobą. Trzeba ci dotrzeć do elewatora, który jest - generalnie - na południu.
Wróciwszy na górę, trafisz do wąskiego korytarza wiodącego ku południowemu-wschodowi - przechodząc nim, zobaczysz nowego Stworu - Beholdera. Bardzo nieprzyjemna bestia. Idź dalej, aż dotrzesz do komnatki z trzema skrzyniami. Naprzeciwko skrzyń jest fałszywa, iluzyjna ściana - część pomiędzy okienkami zniknie, kiedy do niej podejdziesz. Przejdź na drugą stronę i skieruj się ku południowemu-wschodowi. Teraz możesz przejść przez drzwi, do otwarcia których potrzebny ci był Złoty Klucz. Ruszaj dalej, ku północy - znów trzeba ci będzie przepchać kolejny głaz - i znów, jak przedtem, jeśli zlecisz w dół, podjedź podnośnikiem. W końcu razem z głazem wylądujesz w dość sporej sali, gdzie zaraz zaatakują cię dwa Beholdery. Załatwiwszy drani, podejdź do północno- wschodniej ściany i przepchnij kolejny głaz. Cholera, do tej świątyni musieli zachodzić nad wyraz ciekawi wyznawcy! W końcu trafisz do niewielkiej komnatki z kwadratową dziurą w posadzce. Ponieważ nie masz na świecie zbyt wielu uciech, które mogłyby zostać porównane do skoczenia w dół na pysk w ziejący czernią otwór w posadzce, nie krępuj się i daj nura.

Jest tu niezbyt rozległy labirynt, z którego wyjdziesz na korytarz wiodący ku północnemu-wschodowi - i komnacie z pułapką strzałkomiotną. Za nią przejścia strzeże kolejna para Beholderów. Jest tu też przełącznik, który przesuwa trzy bloki, tak, byś mógł przejść. Ofiarnik w tej świątyni musiał być naprawdę zdeterminowanym facetem! Przejdź ku północnemu-zachodowi i skręć w lewo - a potem przeskocz nad błękitnymi płomieniami.
Twój cel to podwójne drzwi na zachodzie. Przelazłszy przez nie, znajdź kolejne na północy, przez które wyjdziesz do jaskini. Skieruj się na północny-wschód - gdzie powinieneś znaleźć kolejne dwuskrzydłowe drzwi.
Idąc dalej trafisz - przelazłszy przez kilka pomniejszych pomieszczeń - do dość rozległej komnaty, gdzie na posadzce jest kilkanaście skrzyń. Podejrzewasz jakieś świństwo - i zupełnie słusznie, ponieważ dwie z tych skrzyń to mimiki - bestie, które potrafią udawać dosłownie wszystko. Niestety, nie masz wyboru, i musisz pootwierać wszystkie, bo w którejś ze skrzyń jest Srebrny Klucz. Nie będziemy ci psuli zabawy i nie podpowiemy - których skrzyń powinieneś unikać. Choć możemy cię ostrzec, że w każdym szeregu - po lewej i po prawej - tylko jedna ze skrzyń nie jest tym, na co wygląda.
Posiadłszy srebrny klucz, przejdź przez drzwi ku południowemu-wschodowi. Na północ jest kolejna jaskinia i strzegące ją Beholdery. Przejdź ku północnemu-zachodowi, gdzie masz parę drzwi. Wewnątrz kolejnego pomieszczenia są dwa Manaratory i pomiędzy nimi skrzynia. Z tego pomieszczenia masz dwa wyjścia - jedno ku północy - z niewielkim skarbczykiem - i drugie ku południowi, gdzie jest dziwaczna wieża strażnicza emitująca paskudne promienie.
Trafienie przez promień jest dość bolesne. Przebiegnij tak, by nie dostać - na drugiej stronie jest grupka fanów, których możesz zwabić ponownie ku promieniom. Wyszedłszy przez drzwi na północnym-wschodzie trafisz na jeszcze kilka takich wieżyczek - aż w końcu przejdziesz po moście. Teraz skieruj się południowy-wschód, gdzie znajdziesz kolejny most. Przeszedłszy wzdłuż strumienia do bramy, przy której stoją Manaratory, trafisz wreszcie do sanktuarium.
Zobaczysz stworzenie dwu Kamiennych Golemów - potraktuj je Fireballem, albo Grzmotnikiem. Pokonawszy oba stwory przejdź przez drzwi na północnym-wschodzie - trafisz do miejsca, gdzie przebywa Weirdling. Podejdź i weź Bestię - nic ci nie zrobi. Wyjdź przez podnośnik na północnym- wschodzie - trafisz do kniei nieopodal Ix. Jest tu dźwignia, która otworzy ci przejście. Kapitan czeka u południowo-wschodniej bramy miasta. Przechodząc przez miasto, pozbądź się niepotrzebnego balastu (sprzedając, co się da) i uzupełnij zapasy. Potem pogadaj z Kapitanem - gdy będziesz gotów, podwiezie cię dalej.

## Rozdział 9 -
## Przez Bagna rozpaczy (Dismal Swamp)

Teraz trzeba ci znaleźć niejakiego Mordwyna, brata Aldwyna. Czeka cię przeprawa przez bagniska. Przy okazji dowiesz się u Mordwyna, co masz robić dalej.
Droga do Mordwyna jest dość uciążliwa, choć niezbyt skomplikowana. W zasadzie powinieneś się kierować ku północnemu-wschodowi. Po drodze miniesz kilka mostów (za drugim jest opuszczona chatka). Tuż przed mostami jest boczna ścieżka, która cię zawiedzie do podnośnika zjeżdżającego w dół. Znajdziesz tu kołczan strzał oszałamiających (quiver of dazzling). Idź stąd ku zachodowi, aż dojdziesz do rozwidlenia dróg. Idź ku północy, gdzie znajdziesz trzy Manaratory i kolejne rozwidlenie dróg z mostem ku północnemu-wschodowi. Północno-zachodnie rozwidlenie umożliwi ci dotarcie do opuszczonej chatki. Przeszedłszy przez most zobaczysz kolejne rozwidlenie. Ścieżka w prawo zawiedzie cię do sekretnego miejsca. Idąc ku lewej, zostaniesz zaskoczony przez trzy drapieżne roślinki. Dobrze jest tu przed bitwą schronić się obok dwu Manaratorów w południowo- wschodnim rogu ekranu.
Stąd już niedaleko do siedziby Mordwyna. Pójdź za nim do jego domku i zagadnij go kilkakrotnie, aż wspomni o ukrytej ścianie w północnym krańcu jego domku. W jego ogrodzie jest kołczan pełen strzał, a w sypialni ma Księgę Wielkich Leków (Greater Heal). Wyjdź odeń i skieruj się ku południowemu-wschodowi.
Czas znaleźć niewielki posterunek Ogrów. Idąc ku wschodowi, możesz spaść przez podłoże do jamy z potworami i kolcami. Jeśli tak się stanie, nie wpadaj w panikę, tylko podejdź ku północy, gdzie znajdziesz podnośnik. Trafisz do krypty z dwoma Manaratorami. Wyjdź do sąsiedniej komnaty i ruszaj przed siebie. Skręć ku prawej i dojdź do rozwidlenia dróg w kształcie litery T. Na południowym- wschodzie jest pomieszczenie, gdzie jak sęp rzuci się na ciebie Nekromanta (jeśli przejdziesz przez kratę). Na północnym-zachodzie znajdziesz ciąg komnat, przez które w końcu wydostaniesz się na zewnątrz. Przebij się przez cmentarz i wyjdź przez wrota na południowym-wschodzie. Wrócisz niemal w to samo miejsce, gdzie spadłeś pod ziemię.
Posterunek Ogrów jest na wschodzie. Może jeszcze raz spadniesz w dół, ale w takim przypadku przejdź do elewatora - na południowym-wschodzie - co prawda pilnuje go spory Ogr. W skrzyni obok niego jest srebrny klucz. Przejdź do elewatora na południowym-wschodzie i podjedź elewatorem. Trafisz do Ogrzej Chaty, gdzie znajdziesz złoty klucz. Wyjdź na zewnątrz i uwolnij więźnia, który da ci księgę zaklęć.
Przejdź na północny-zachód od głównych wrót i idź, aż będziesz mógł skręcić ku północy i przejść po dwu mostach. Trafisz do żyjącego na tych bagnach Kramarza. Uzupełniwszy zapasy i naprawiwszy uszkodzony ekwipunek, idź ku północnemu-wschodowi. Mieszka tu Nekromanta - ależ znalazł sobie miejsce! No, ale jak ktoś uwielbia trupy... . Trzeba się z nim rozprawić - najpierw przywal mu Ogłuszaczem (Stunt), potem Grzmotnikiem (Fist of Vegenance). Przepchnij głaz ku północy - trafisz do miejsca strzeżonego przez Ogry.

Teraz trzeba ci znaleźć przełaz pod górami i wejście do Krainy Umarłych.

Są to obok siebie dwa budyneczki. Stoją obok siebie wewnątrz obozu. W większym jest elewator, który zwiezie cię na dół. Znalazłszy się tam, wyjdź na spory kompleks korytarzy i skieruj się ku południowemu-wschodowi - mimo komnaty pełnej czarnych wilków, aż do takiej, w której są przesuwające się bloki. Zabij ogra w jej północno-wschodnim kątku, a z południowo-zachodniego wylezie jeszcze większy. Kiedy zabijesz i tego, pośrodku komnaty pojawi się srebrny klucz. Wyjdź przez pomieszczenie pełne pułapek i kolczaków.
Przeszedłszy dalej, możesz się skierować albo na wschód, albo na południowy-zachód. Wschodnie przejście zawiedzie cię ku jaskiniom, gdzie łatwo zlecieć niżej przez kruchy strop. Nie przejmuj się jednak, po kilku upadkach znajdziesz się na solidniejszym gruncie obok Rubinowego klucza, który umożliwi ci przejście przez wrota na północnym-zachodzie. Wyjdź i skieruj się ku północy, aż trafisz na pomieszczenie, gdzie jest pełno klatek z potworami, uwalnianymi, gdy nadepniesz na jakąś płytę spustową w posadzce. W północno-wschodniej klatce jest guzik, który uwalnia podnośnik we wschodniej części pomieszczenia.
Podejdź i wejdź w tunele północno-wschodnie. W pierwszej sporej jaskini są trzy skrzynie - północno-wschodnia jest warta otwarcia. Idąc dalej, miniesz z prawej tunel, gdzie mieszka Kramarz - warto go odwiedzić, by dokonać kilka napraw uszkodzonego sprzętu. Nieco dalej jest pomieszczenie z kolcami w podłodze i czarnymi wilkami, strzegącymi krańca pieczary. Przejdź przez wilki jak kapusta przez niewysokiego staruszka i idź ku północnemu-wschodowi.
Wyjdziesz na śnieżne pole, gdzie królują Nekromanci i ich zastępy Ożywieńców. Skieruj się ku północy i na zachód - gdzie leży biedak napastowany przez Czarne Wilki. O w mordę! Pasty im widać nie brak! Uratuj go, a dotrzyma ci towarzystwa. Skierujcie się razem ku zachodowi - przez kolejne śnieżne polany. Kiedy idąc po białym szlaku przejdziecie przez wąski jar, odwrót odetnie wam lodowa ściana i nagle się okaże, że trzeba stawić czoło trzem Nekromantom. Nie spiesz się, bo przyjaciel zostanie odcięty i uświrknie - choć i tak u twego boku nie czeka go raczej świetlana przyszłość, bo z sytuacji złej nieustannie pakujesz się w jeszcze gorsze.

Dalsze przejście otworzy się dopiero, kiedy załatwisz wszystkich trzech Nekromantów. Skieruj się ku południowemu-zachodowi. Trafisz na rozwidlenie dróg - na prawo znajdziesz ostatniego już w tej grze Kramarza, a na lewo jest wejście do nielichej budowli. Oto i wejście do Krainy Umarłych!

## Rozdział 10 - Kraina U marłych (Land of the Dead)

Kapitan - który tym razem gwoli zachowania pupy w jednym kawałku (bo to już nie przelewki) się nie pokazuje, radzi ci, byś Odnalazł Sferę (Orb) Hekuby i skompletował Posoch Nicości, który jest jedyną bronią pomocną w wykończeniu Wiedźmy. No, dobra...

Spadłszy przez posadzkę w pierwszym korytarzu, nie poddawaj się panice, tylko przebij się ku północy do elewatora. Pokonanego Zombie koniecznie spalaj zaklęciem Płoń (Burn), inaczej trzeba ci go będzie lać bez końca. Po drodze przełóż wszystkie dźwignie, na jakie się natkniesz. Wróć na górę i skieruj się ku północnemu-wschodowi. Na końcu korytarza jest ozdobiona wysokimi kolumnami komnata z wyjściami ku północnemu-wschodowi i północnemu-zachodowi. Oba wyjścia wiodą ku przełącznikom, które otwierają sekretne ściany w głównej komnacie. Przełóż dźwignię, by w głównej sali uzyskać przejście ku północnemu-zachodowi.

Korytarz i przyległa doń kolejna sala pełne są latających gargulców. W przeciwległych krańcach sali są dwa przełączniki, które otworzą ci dalszą drogę w północno-zachodniej ścianie. Szybko dotrzesz do rozwidlenia dróg w kształcie litery T. Są tu dwa wejścia, z których do każdego potrzebny jest klucz. Skieruj się pierwej ku południowemu-zachodowi, a potem korytarzem w dół. Trafisz do krypty, której strzeże Nietoperz. Nie jest to taki zwykły sobie Nietoperz. Zabij go i ponownie otworzy się wyjście. Wróć z kluczem do drzwi, które otwiera Rubinowy Klucz, wejdź i wepchnij blok na kamienną płytę spustową.

Masz teraz przed sobą długą drogę - a na jej końcu Teleport. Jeśli nie lubisz się bić, użyj czaru niewidzialności i przeskakuj z teleportu do teleportu, by znaleźć na końcu Złoty Klucz. Oto jak tego dokonać: Wskocz prosto w teleport, w którym wylazłeś po raz pierwszy, potem przejdź do teleportu w sąsiedniej komnacie. W skrzyni obok znajdziesz Złoty Klucz. Potem podejdź do teleportu na północnym-zachodzie i wróć do długiego korytarza. Jeśli coś mi się tu pokiełbasiło - a mogło, to po prostu poskacz przez teleporty - w końcu wyjdziesz, gdzie trzeba. Trochę to irytujące, ale nie pękaj - trafisz w jeszcze gorsze miejsca!

Przeszedłszy za drzwi, do otwarcia których potrzebny był Złoty Klucz znów przesuń blok na płytę spustową i wejdź w odsłonięte teraz drzwi. Weź ze skrzyni Księgę Zaklęć i idź ku północnemu- zachodowi. I oto przekonujesz się, że wpadłeś jak guano w przerębel. Ściana za tobą się zamyka i pojawia się czerwony Nekromanta z armią Kościejów. Daj mu Głuszaka (Stun), a potem przywal Grzmotnikiem. Dopiero po śmierci Nekromanty możesz wyjść ku północnemu-zachodowi. Coraz silniej zaczynasz podejrzewać, że chyba cię tu nie lubią. Spróbuj wzywać na pomoc stwory (bardzo dobry jest Ogre Lord, dwu takich potrafi narobić niemałego zamieszania w szeregach nieprzyjaciół. Nie polegaj na Beholderach - mają niemiły zwyczaj teleportowania się precz, gdy tylko dostaną w tubę od kogoś silniejszego).

Trafisz do miejsca pełnego wrogów (gargulce). Skieruj się ku północnemu-zachodowi do drzwi i elewatora, którym podjedziesz do rozległej sali, gdzie rzędami stoją kamienne bloki. Trzeba ci tak wstępować na płyty spustowe, by trafić do wyjścia w ścianie północno-zachodniej. Niektóre płyty spustowe są zasłonięte i dostęp do nich zyskujesz następując na inne płyty. Czasami trzeba ci będzie wciskać po dwie płyty po kolei = sam się zorientuj, które, nie jest to takie trudne, jak mogłoby się wydawać.

Gdy wejdziesz do kolejnej komnaty, nic się w zasadzie nie stanie, dopóki nie otworzysz środkowej krypty. Po jej otwarciu robi się zamieszanie, jakby ktoś nawajdał w wentylator. Z północnego- wschodu nadciąga mechaniczny golem, wielki jak były Związek Radziecki, równie on ciężki i odporny na przyjacielską argumentację. Przywal mu Grzmotnikiem, a potem przejdź do dwu bocznych korytarzy ku północnemu-zachodowi i rozwal widoczne czerwone guziki Fireballami. Teraz możesz wrócić do komnaty głównej, gdzie odsłonią ci się dwa boczne labirynty, pełne upierdliwych Gargulców. W każdym z labiryntów na końcu jest krypta z kluczem - Rubinowy Klucz na południowym-zachodzie i Szafirowy Klucz na północnym-wschodzie. Z Kluczami w łapie wróć do sali głównej i przejdź przez drzwi do kolejnej kwadratowej komnaty.

Za podwójnymi drzwiami jest Sala, w której niewielkie, pomarańczowe kule zagrają z tobą w swoistą odmianę pinballa - jak na którąś wpadniesz, odbije cię kilka, albo i kilkanaście razy. Co prawda działa to samo i na wrogów. Tu znów są Zombie. Niszcz ich zaklęciem Meteor, zanim zdołają się do ciebie zbliżyć. W północno-zachodnim rogu komnaty jest dźwignia, która odsłania ci ukryte schody ku północnemu-wschodowi. Na następnym poziomie trafisz do kwadratowej sali z korytarzem wiodącym na północny-wschód. Idź, skręć w prawo i wejdź w widoczne drzwi. Wstąp na teleport i pokonaj Czerwonego Nekromantę. Kiedy go zatłuczesz, ściana ustąpi i pozwoli ci przejść ku kolejnemu teleportowi.

Wróciwszy do komnaty, z której zacząłeś, powinieneś pobiec ku północnemu-wschodowi całą drogę do końca - gdzie natkniesz się na kilka paskudnie wyglądających promieni. Przejdź przez drzwi na południowym-wschodzie i zabij Nekromantę, który się tu na ciebie zasadził. Otworzy ci to drogę do elewatora w głębi. Ruszaj do góry i idź dalej ku południowemu-wschodowi, aż trafisz na zamknięte drzwi. Po obu stronach masz korytarze. Przejdź którymkolwiek do końca, aż przez okienko zobaczysz przycisk (czerwony, ten element gry jest stały, jak obecność niektórych polityków w polityce - choć może nie dotyczy to ich poglądów). Strzel w przycisk, co odrygluje zamknięte drzwi.

Wróć do poprzednio zamkniętych podwojów i weź klucz (w postaci Niebieskiego posążka). Niedaleko stąd jest przycisk, który wyłącza promień zamykający ci drogę ku północy. Wróć do elewatora i zjedź niżej. Idź dalej ku północnemu-zachodowi, aż trafisz na drzwi, do których poprzednio nie mogłeś wleźć - bo drogę zamykał ci promień.

Wlazłszy do środka, znów natkniesz się na promień, który omiata komnatę w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara. Na przeciwległym jej krańcu jest niewielka alkowa, w której siedzą (razem) dwa mechaniczne Golemy. Jak robią to Golemy, nie mam pojęcia, a ty też nie będziesz miał czasu, by się nad tym zastanawiać, bo wściekłe na to, że im przerywasz słodkie tete a tete, Golemy rzucają się zajadle na ciebie. Trudno, musisz je zabić (Stun, a potem Fist of Vegenance), bo strzegą wyłącznika, który pozbawia zasilania północno-zachodni promień warujący, a ty musisz przejść przez drzwi. Kurcze, przecież prościej byłoby się przeczołgać spodem! Przejdź przez drzwi i podejdź po schodach.

W kolejnej komnacie jest przełącznik, który otwiera północno-zachodnią ścianę. W rogach są sekretne panele, które łatwo pomogą ci wygrać następną bitwę. Zabij Czerwonego Nekromantę i przejdź przez drzwi, znajdujące się za nim. W sąsiednim pomieszczeniu jest jeszcze jeden Nekromanta (co jest, trafiłeś chyba do Zatoki Czerwonych Świń, czy co?). Po zamordowaniu i tego, zobaczysz teleporter.

Po przejściu przez teleport znów trafisz do komnaty, strzeżonej przez Mechanicznego G. Obok teleportu jest Niebieski Klucz (posążek). Wróciwszy tam, gdzie zacząłeś, podejdź do dwu ostatnich promieni. I wstaw na miejsca oba posążki - Niebieski i Czerwony (wyjmij je z Kieszeni). Promienie znikną.

Przeszedłszy przez jedno wejść ku północnemu-zachodowi trafisz na parę przełączników i dwu, strzegących dostępu do nich, Czerwonych. Ruszywszy przełączniki, otworzysz północno-wschodnią ścianę. Podejdź po schodach. Teraz trzeba ci przebiec pomiędzy kilkoma promieniami - ale zaraz potem trzeba ci pokonać kolejnych (teraz czterech) Czerwonych. Dwu z nich zaczyna przy elewatorze wiodącym w dół. Na dole musisz pokonać złego Czarnoksiężnika i jego Posoch Sił Natury. Kiedy go zabijesz, otworzy się ściana na północnym-zachodzie. Podejdź korytarzem wśród kolumn.

W kolejnej komnacie posadzkę omiatają cztery promienie - można je powyłączać czterema dźwigniami na posadzce. Wyłączywszy je, zobaczysz piątą dźwignię - ale gdy ją ruszysz, wyskoczy kilku Natrętów. Możesz ich załatwić włączając ponownie niektóre z zabójczych promieni. Załatwiwszy wszystkich wrogów, odkryjesz kolejną dźwignię na północnym-zachodzie... i wreszcie możesz wejść do Sanktuarium Hekuby.

Znajdziesz tu Sferę i dołączysz ją do Posocha. Hekuba rozkaże swoim sługusom, by rzucili się na ciebie kupą - ale twoja nowa broń jest skuteczna, jak broń Kosiarza w Czerni.

Przebij się ku północnemu-wschodowi. Posoch od czasu do czasu trzeba naładować magiczną energią - wystarczy w tym celu podejść do Kryształu Mana. Hekuba zwieje przez teleporter - dziarsko ruszaj za nią.

## Rozdział 11 - Ostatnia Reduta Hekuby

Kapitan - znów drań nie pokazuje nosa, - podbechtuje cię, byś dokończył sprawę i załatwił Hekubę. I tak nie masz wyjścia, więc bierz się do dzieła.

Znajdziesz tu dość osobliwą kombinację sal i miejsc znanych ci skądinąd. Leży tu sporo rozmaitych Ksiąg Czarów - najbardziej przydatne są zaklęcia Blink (które błyskawicznie przenosi cię gdzie indziej - co prawda, nie sposób przewidzieć dokąd trafisz) i Tag (to z kolei przykleja wrogowi magiczny Znacznik - widoczny na mapce, ujawniającej się po naciśnięciu klawisza Tab). Hekuba jest niemożebnie twarda - ale się nie dawaj. Gdy przestanie drwić i cię gonić, a zacznie uciekać, to znak, że mięknie. Nie popuszczaj i goń za nią. Używaj też zaklęcia Głuszek (Stun), by ją oszołomić i unieruchomić. W końcu ją pokonasz - i zostaniesz przeniesiony do swej przyczepy kampingowej, gdzie twój bohater wyląduje z uśmiechem, przypominającym ten, jaki miały Dzieci z Bullerbyn po Zabawie na Strychu.

Koniec cz. 2 i nie ostatniej

producent: **3dO**
platforma: **PC/PSX**

# Crusaders of Might & Magic

**Crusaders of Might and Magic to bardzo dobra gra typu Action/Adventure. Co prawda nie masz tu komplikacji, nie musisz dbać o dobro poddanych, gra się rozwija wedle pomysłu "Każdy za siebie, i tylko Bóg za wszystkich", ale może graczowi dostarczyć sporo uciechy. Program całkiem dobrze się spisuje nawet na przeciętnych kompach, a masz do spenetrowania kilka rozmaitych okolic.**

Zaczynasz jako jeniec Legionu Upadłych - tkwisz więc po uszy w guanie. Dwa Kościeje szybko padają ofiarą twojej przebiegłości. Gdy odzyskasz miecz i tarczę, skieruj się w lewo i do końca przejścia, gdzie natkniesz się na Widmowego Wojownika - i dwa napoje uzdrawiające. Pokonawszy Upiora, wróć i spenetruj drugą odnogę korytarza - uwolnisz krzyżowca o imieniu Ursan, który każe ci odszukać w Cytadeli czarodziejkę Celestię, dowodzącą Krzyżowcami. Przeszukaj jego celę, gdzie znajdziesz zielony kolejny lek. Idź dalej i podejdź po pochyłości. Po drodze trzeba ci będzie jeszcze pokonać dwa Kościeje. Potem skieruj się w prawo i ku światłu - wyjdziesz na dziedziniec twierdzy. Drzwi są zawarte, ale jeśli skierujesz się do portyku z prawej, znajdziesz tam kolejnego Kościeja i dźwignię - a gdy ją przesuniesz usłyszysz zgrzyt odsuwanych Odrzwi. Szybko pobiegnij do Bramy i... jesteś wolny. Jeśli ktoś cię zaczepi, pokonaj go i otwórz Bramę jeszcze raz. Po drodze do Cador Sul trzeba ci będzie jeszcze pokonać kilku Kościejów. Zaraz po wybiegnięciu z Twierdzy skieruj się w prawo i weź leżące tam Speed Potion. Potem wróć do Bramy i skieruj się w drugą stronę. Zabieraj broń Kościejów, możesz wszystko sprzedać u zbrojmistrza w Cador Sul. To małe miasteczko, leżące pomiędzy Cytadelą i Twierdzą. Małe, ale jest w nim wszystko, czego trzeba wędrowcowi. Teraz panuje w nim spokój. Po drodze do miasteczka natkniesz się na małą chatkę i trzy Kościeje [jeden w środku]. W miasteczku pogadaj z każdym, kogo spotkasz i wal przed siebie. Pierwszy budynek to zbrojownia. Potem idź dalej, aż natkniesz się na kolejny domek. Ukrywa się za nim następny niemilec - zabij upiora. Na prawo od chatki [widzianej tak, jak się do niej zbliżałeś], są kolejni Kościeje i wejście do Katakumb. Na razie nie możesz tam wleźć, więc cofnij się i idź dalej przed siebie. Przyj przed siebie, aż do kolejnego rozwidlenia dróg. Najpierw skręć w prawo, gdzie natkniesz się na

obóz Kościejów, potem, nasyciwszy serce zemstą, skieruj się w lewo i do mostu. Pogadaj z przewoźniczką Aerrin, która podrzuci cię do Cytadeli.

## Cytadela

Dom Krzyżowców. Można tu znaleźć najlepszą w okolicy Zbrojownię.

Po wylądowaniu ruszaj prosto przed siebie. Wejdź do środkowej komnaty. Zejdź po schodach i skieruj się do wyjścia. Trafisz do kolistej komnaty. Idź w prawo, aż dotrzesz do drzwi, przy których stoi dwu gwardzistów, którzy ci powiedzą, że Lady Celestia już czeka i nie powinieneś dawać jej powodów do irytacji. Wejdź w drzwi za nimi, podejdź po schodach i wejdź do sali tronowej. Celestia ci powie, że musisz znaleźć Horn of Shattering [starodawną broń oblężniczą, podobną w działaniu do sławnej Trąby z Jerycho, obecnie znajdującą się u karłów w Corantha]. Wyjdź, od-

wiedź zbrojownię - sam ją znajdź, nie jest to trudne - i wróć do stateczku. Poproś Aerrin, by cię podrzuciła na ląd.
Idąc nieustannie przed siebie przejdź do trzeciej chaty i pogadaj z rezydującą tam stateczną damą. Dostaniesz od niej Torch Light Spell Book. Wyjdź z chaty i skieruj się w lewo [stojąc plecami do drzwi]. Trafisz na wejście do Katakumb.

## Ye Olde Catacombs.

Tak oznakowano to miejsce. Są stare i łączą się z trzema ważnymi dla gry rejonami. Na razie nie będziesz penetrował całych - trzeba ci do Krasnoludów. Jest tu kupa wrogów, z którymi aż miło się zetrzeć prawdziwemu rycerzowi i sporo wartościowych przedmiotów. Oraz pergaminów z zaklęciami. No, to "Krótkimi skokami - ... aprzód ... aaarsz!" Na początku - po rozmowie ze smęcicielem przed Bramą - zaczynasz jakby na moście. Idź po nim aż dotrzesz do pierwszej sali. Zanim do niej wejdziesz, skręć tuż przy moście w lewo, albo w prawo, przejdź do końca - gdzie znajdziesz nieco złota i Lek, a potem wróć i wejdź w korytarz pod mostem. Znajdziesz kolejne mroczne przejście pod samym mostem. Na dole jest nieco rozleglejsza sala. W jednym z rogów komnaty znajdziesz Lek. Potem pociągnij za wystającą z ziemi dźwignię - podłoga się zapadnie. Przejdź dalej i wejdź w głąb. Jest tu Kościej miotający błyskawice. Rozwal go i weź Grzmiące Młociszcze [Thunderous Hammer] - najpotężniejszą broń, na jaką natknąłeś się do tej pory. Wróć pod mostem i ruszaj do sali, której przedtem nie spenetrowałeś. Skieruj się w prawo i po niewielkiej jakby kładce [zwalone drzwi] przejdź do kolejnego, ciemnego zakątka. Użyj Czaru Torch [klawisz T, o ile nie zdefiniowałeś go inaczej] i pokonawszy kilku niemilców podejdź do skrzyni w głębi. Leży przy niej jakiś nieszczęśnik - a właściwie po co się tu pchał nie mając Che-at... ehm... no... nieważne. Ze skrzyni weź Tarczę Szybkości (Shield of Swiftness in Action]. Wróć na górę i idź dalej wzdłuż krypty ku odległej ścianie. Pokręć się tutaj, aż znajdziesz wyłom w murze po prawej. Zeskocz w dół po deskach. Weź Leki i zajrzyj pod deski, w niewielkie niskie przejście, leży tam ciężka maczuga. Wróć i przejdź pod kolejne sklepienie. Idź prosto i skręć w lewo, jak skończy się korytarz. Nisko tu, prawda? Idź aż do naturalnej jaskini. No, trochę tu jaśniej. Stąd już prosto przed siebie. Po drodze będzie kilku Kościejów, ale to dla ciebie kaszka z mleczkiem. No, niezupełnie - sytuacja się zmieni, kiedy się natkniesz na przewrócony wagonik. Tu bowiem natkniesz się na pierwszego z poważniejszych przeciwników - Skalnika [Earth Elemental]. Użyj Młociszcza, bo miecz nie robi na nim wrażenia. Nieco dalej, za grzybami, czai się drugi. Załatw go jak pierwszego i idź dalej. Natkniesz się na most. Skocz nań i idź ostrożnie, by nie zlecieć w dół. Swoją drogą, godzi się zauważyć, że tak idiotyczne mosty można znaleźć wyłącznie w grach komputerowych. Nie jest to most, służący normalnej komunikacji, i nie jest też mostem obronnym - bo byłby zwodzony. Coś takiego z rozkoszą powitałby natomiast podoficer sadysta w ośrodku szkoleniowym dla Największych Wojskowych Twardzieli. Na końcu za mostem są dwa Kościeje - jeden miota w ciebie błyskawicami, ale przywal mu i podejdź do skrzyni. Jest w niej Pierścień szybkości [Amber Ring of Quickness]. Weź i wróć na most. Przeskocz i idź aż do trzeciego mostu - z którego zobaczysz most wiszący - i ruchomy. Miń go [nie skacz, choćby cię kusiło - jest po prostu za daleko] i idź do drugiego. Tam odczekaj chwilę, skocz we właściwym momencie i przejdź na drugą stronę. Pokonaj tu Kościejów i skieruj się w prawo - znajdziesz skrzynię i Stone Skin Spell Book]. Weź i wróć przez kołyszący się most. Potem idź dalej, zwal kilka Kościejów i wejdź do widocznej w głębi Jaskini. Idź dalej aż dotrzesz do Korytarzy. Na prawo czai się Kościej - nie zapomnij go stłuc, a potem wróć do głównego korytarza i idź dalej. Wkrótce trafisz na długie, kręte schody, z pustką po obu stronach. Zejdź w dół, eksterminując wszelkie Zło. Co Jest Złem? - Wszystko, co masz po drugiej stronie trzymanego w łapie Młota. Na końcu skręć w lewo i powoli zjedź w dół zbocza. Uważaj tu na dwa Skalniki. Idąc dalej powinieneś znaleźć Fire Ball Spell Book - dla jakiegoś powodu unosi się w powietrzu. Wróć do podstaw mostu, tam gdzie zjechałeś w mrok. Wejdź w korytarz.

Idź dalej, ale uważaj tu na Widmowca. Przyj niezłomnie przed siebie, dopóki korytarz nie rozwidli się w prawo i w lewo. Wróć stąd na szczyt schodów, skąd możesz przeskoczyć na półkę po lewej, albo prawej stronie. Skocz na lewą [widzianą z lewej, gdy staniesz pyskiem do schodów]. Przejdź po półce dalej, gdzie znajdziesz niszę. Wejdź i otwórz skrzynię ze skarbem. Wróć na szczyt schodów i skieruj się ku prawej półce. W trzeciej niszy jest trochę złota i metalowa Tarcza Krzyżowca, która oczywiście ci się przyda. Wróć na półkę i idź dalej. Druga z ostatnich nisz

jest rezydencją Widmowca, który nosi niezłą zbroję, lepszą od tej, jaką pewnie masz na grzbiecie. Wróć na schody i skieruj się ku rozwidleniu korytarzy. Skieruj się w lewo i przejdź przez drzwi. Idź dalej, a dotarłszy do wartowni Kościejów stłucz wszystkie o posadzkę na jednej z półek znajdziesz tu potrzebny ci Klucz [Mica Key]. Weź i idź dalej przejściem. Na końcu jest Widmowiec. Potem wejdź w obie odnogi i naucz bojaźni bożej oba Skalniki. Wróć do ostatnich drzwi i otwórz solidną bramę po prawej - trzeba ci do tego wziąć w dłoń Mica Key i użyć go klawiszem Z [o ile nie zdefiniowałeś go inaczej].

Przejdź dalej. Pokonaj wszystko, co ci stanie na drodze i otwórz bramę, by wejść do Mrocznej Kniei [Duskwood].

## Mroczna Knieja

Paskudne miejsce, pełne Ogrów i Tłuczników [Dashers]. Ogry to brutalne draby [jeden z nich ma bardzo dobrą tarczę [Shield of Quality]. Tłuczniki to insektoity z krzemiennymi maczugami. Do ich wioski zajrzysz później. W Duskwood są cztery wyjścia - do Katakumb, Coranthy, na Lodowce [Glaciers] i do Wschodniej Twierdzy.

Ciężko tu pobłądzić. Tłuczniki atakują grupami - ale ty przecie masz Fireball Spell. Kieruj się prosto przed siebie. Idź aż do znaku drogowego. Przed tobą są ogry. Uważaj. Wbiegnij na polanę i zabij tylu, ilu się da. A potem idź jedną z dwu ścieżek dalej, do następnego znaku. Tu czai się Ogr z Tarczą. Idź dalej, aż zacznie się "ładować" nowy rejon. Podążaj ścieżką, aż znajdziesz się w miejscu nieco szerszym. Rezydujący tu Tłucznik ma Heroism Spell Book. Jesteś w Dasher Village. Zabij resztę Tłuczników i wal prosto

przed siebie. Idź aż do rozwidlenia dróg. Ponieważ zmierzasz do Coranthy, skieruj się w prawo [lewa ścieżka wiedzie do Wschodniej Twierdzy]. Niezadługo trafisz do siedziby Krasnoludów, która zwie się

## Corantha.

Siedziba i ostoja Krasnoludów. Krasnoludy toczą wojnę z niezadowolonymi pracownikami [Kopaczami]. Jest też tu doskonała Zbrojownia, gdzie możesz kupić nowe zabawki.

Idź przed siebie i pogadaj ze Strażnikami przy Bramie. Potem idź dalej i przez most. Wejdź do fortu i zajrzyj do kramów - możesz tu kupić kilka niezłych drobiazgów, jakże cieszących oko prawdziwego znawcy. Idź prosto, aż dotrzesz do pałacu Krasnoludów [nieco po prawej]. Dowiesz się, że interesujący cię Róg jest we władaniu Króla, ten zaś jest od niedawna jeńcem Kopaczy. Gdybyś był tak uprzejmy, i uwolnił Księcia Następcę, to ten, niewątpliwie byłby ci dał ten Róg, ot tak, z wdzięczności. No dobra, trudno, bo trudno, ale czemu darmo?

Wyjdź i skieruj się w prawo, ku kopalniom.

## Kopalnie

Idź prosto i przed siebie. Na moście nad lawą jest Torch Light Spell Book. Weź i ruszaj dalej. Zaraz potem zaczną cię zaczepiać zajadli Kopacze. Szkoda tak ich deptać, ale trudno, niech nie zaczepiają. Zabiwszy pierwszych dwu trafisz na skrzyżowanie - ale nieważne, w którą pójdziesz stronę, i tak trafisz tam, gdzie trzeba. Jedyną różnicą jest to, że na prawo będzie tkwił Skalnik, a na lewo tylko złośliwe kurduple. Lewą łatwiej, jak powiedział Lenin, więc idź aż dotrzesz do skrzyżowania, gdzie po lewej masz rampę [nie zwracaj na nią uwagi, wrócisz tam, gdzie przed chwilą byłeś. Idź dalej, aż do nowego rejonu. Wal przed siebie, aż trafisz na rozleglejsze miejsce. Wejdź prosto w korytarz [drugi jest zamknięty] i idź aż trafisz do miejsca, gdzie na dole kotłuje się lawa. Przeskocz na platformę pośrodku, weź leżącą tam Fireball Spell Book, a potem przeskocz dalej. Idź, aż pojawią się niemiłe kurduple. Skręć w lewo, a na następnym rozwidleniu dróg wejdź znów w lewo. Idź aż znów trafisz do komnaty z Lawą zamiast posadzki. Tu natkniesz się na pierwszego Ognicha [Fire Elemental]. Ozięb go tępym narzędziem i przeskocz [korzystając z platformy] na drugą stronę. Idź dalej, aż trafisz znów na kolejnego Ognicha. Zabij drania i podskocz do występu po lewej [nieopodal lawy]. Idź aż dojdziesz do komnaty, gdzie rezydują Skalnik i Ognich. Pokonaj obu i wejdź - w trzeciej klatce od prawej siedzi pojmany Książę Kurdupel. Razem wracacie do Coranthy. Gdzie się zaraz okaże, że niestety, nie dostaniesz Rogu [Księciu nie wolno go na razie tknąć i niewiele ci przyjdzie z tego, że możesz mu powiedzieć, gdzie powinien sobie ten Róg wetknąć]. Musisz dlań odzyskać pierwej Berło Regenta, które nie tak dawno zabrały Krasnoludom Ogry. Trzeba ci wrócić do Mrocznej Kniei.

## Ponownie w Duskwood

Cholera, namnożyło się tu Ogrów. Musisz wstępnym szturmem zdobyć ich obóz i odzyskać dla Księcia Kurdupli Berło Regencji.

Wyjdź z Coranthy i na pierwszym rozwidleniu dróg udaj się w lewo. Idź przed siebie, obok rejony Wioski Tłuczników, aż się "załaduje" nowy rejon. Na pierwszym rozwidleniu dróg skieruj się w prawo i zabij pierwszego ogra, na którego się natkniesz. Ma on [a przynajmniej powinien mieć, jeśli ktoś czegoś nie pokiełbasił {ja też mogłem!} Soul Drink Spell Book]. Po lewej zobaczysz niewielką polanę, gdzie powinny siedzieć trzy przynajmniej Ogry. Zabij tam Wodza Ogrów - weź Berło i Naszyjnik Tłuczników. Wróć do Coranthy. Dotarłszy do Wioski spójrz w lewo. Przy wozie powinna leżeć Maczuga Prawych [Mace of Righteous]. A gdzie Maczuga Lewych [Mace of SLD]?

Wróć do Coranthy i daj Berło Księciu. Dostaniesz odeń potrzebny ci Róg. Teraz trzeba ci wrócić do Cytadeli. Którędy? Zgadłeś, króliczku, przez Katakumby!

W Duskwood roi się od wrogów, coraz bardziej upierdliwych. Przejdź przez nich. Jeśli chcesz mieć Fireball Spell Book, skieruj się do Wschodniej Twierdzy [Eastern Stronghold]. Jak to na Wschodzie, nie brak tu rozmaitych obrzydliwców. Poszukaj miejsca, gdzie nad uliczką wiszą trzy kamienne łuki, a potem kamienne przejście w górę. Księga leży na widoku. Teraz wróć do Mrocznej Kniei. Po opuszczeniu Wioski natkniesz się na Tłucznika, który nosi ze sobą Heroism Spell Book. Zabij niemiłca i weź Księgę. Tuż przed wejściem do Katakumb spotkasz naprawdę Dużego Ogra [Drake sięga mu mniej więcej do ja... do pasa]. Wejdź do Katakumb. Wracając zajrzyj tam, gdzie Znalazłeś Fireball Spell Book. Teraz znajdziesz tam Maczugę Nieposkromionej Wiary [Mace of Unbridled Faith]. Za krętym przejściem jest Czarny Mag, który się posługuje Pięścią Nekrosa [Fist of Necros] i Toporem Grzmotu [Boomer Axe]. Gdy wyjdziesz z jaskiń i tuneli, trafisz na poziom główny, gdzie aż się roi od Kościejów i Widmowców. Jest tu też Widmowy Wojownik [Spirit Warrior]. Zabij go, a zdobędziesz wspaniały miecz - Ostrze Cienia [Shadow Blade]. Tam, gdzie znalazłeś Tarczę Szybkości, teraz możesz zdobyć Vampiric Shield i Blade Of Hunger. I wreszcie na ostatnim moście przed wyjściem, jest Lightning Bolt Spell Book.

Uff!

W tym momencie niemal bez wysiłku możesz zdobyć dwa kolejne czary. Skieruj się do miasta - dokładniej rzecz biorąc do oberży - i za barem znajdziesz Slow Spell Book. Skieruj się teraz do Zachodniej Twierdzy i pośrodku drogi znajdziesz Soul Drink Spell Book. Posiadłszy obie, wróć do Cytadeli Krzyżowców i odszukaj Celestię. No tak... Nowe zadanie. Trzeba ci odnaleźć kilkunastu Krzyżowców, którzy pod dowództwem Ursana przepadli gdzieś na Lodowcach. No nie! Trzeci raz musisz przejść przez Katakumby!

## Katakumby. Ku Lodowcom

Cador Sul zostało zajęte przez siły Legionu. Drake musi podjąć ostatnią wycieczkę przez Katakumby. Tym razem musi udać się na Lodowce - znów na pomoc Ursanowi. Cholera, po raz drugie trzeba ratować dupka zbyt głupiego, by zadbać o swoją skórę.

Porozmawiawszy z Celestią przejdź do Kramu Zbrojmistrza i zejdź znajdującymi się tam schodami. Przejdź stąd przez komnatę i korytarz. Korytarz jest kolisty - wejdź w komnatę pośrodku. Na jednym ze stołów jest Spectral Ally Spell Book. Wyjdź z Cytadeli i skieruj się do Cador Sul - opanowanego przez siły Zła. Przed Oberżą jest Czarny Mag, który posiada Snap Freeze Spell Book. Powinieneś także wziąć Zwierciadlaną Tarczę [Reflective Shield], która może odbijać Błyskawice. Posiadłszy jedno i drugie - być może zostaniesz przeniesiony do wnętrza Oberży, gdzie czeka cię wyjątkowo ciężka rąbanina z jakimś Niemilcem przez duże N - wróć do Katakumb. Po drodze jakiś babencjusz da ci Talizman Prawdziwego Widzenia.

W katakumbach roi się od wrogów - znacznie potężniejszych, pełno tu Widmowców, Mrocznych Magów, i innego draństwa. W rozległej sali z przysadzistymi jak prezydent

kolumnami, jest na prawo od schodów Spectral Ally Spell Book. Zejdź po krętych schodach... i tym razem skręć w prawo - ku tunelowi, co zawiedzie cię na Lodowce. Drzwi - o dziwo - otworzą się same, bez klucza.

Idź przed siebie. Po drodze spotka cię tyle nieprzyjemności, że nawet byłby się zraził i zrezygnował nawet pewien premier, którego skądinąd niełatwo zniechęcić. Teren - w miarę możliwości - oczyszczaj zaklęciami Lightning Bolt. Idź aż do drzwi wyjściowych - zobaczysz je na wprost. Przedtem - uwierz nam na słowo - czeka cię niesamowita rąbanina.

## Lodowce

Znane pod inną nazwą Mroźnych Pustkowi, są domeną śniegu i lodu. Zamieszkują je Lodowe Olbrzymy - nie lada przeciwnik dla mało zręcznych i niedoświadczonych mło-

dzików. Ale tacy wyjadacze, jak ty spokojnie sobie poradzą. Głęboko w górach jest spora rozpadlina. Na jej dnie jest wielka jaskinia - Lodogród.
Podejdź trochę ku przodowi i pogadaj z Arrin. Powie, że powinieneś odnaleźć Ursana i sprowadzić go do niej. Łatwiej powiedzieć, niż zrobić. Ruszaj w stronę, w którą wymierzony jest dziób statku Arrin. Zaraz niedaleko powinieneś natknąć się na pierwszych Lodowatych [Water Elemental]. Wal ich młotem lub maczugą. Idź aż natkniesz się na parę czaszek wbitych na tyki wystające z lodu. Tuż przed nimi, w szczelinie, jest Snap Freeze Spell Book. Idź dalej - spotkasz pierwszych lodowych tytanów. Wkrótce trafisz na rozwidlenie. Lewa ścieżka jest zakończona ślepo, idź więc ku prawej. Nie przyjdzie ci długo czekać - trafisz do Lodogrodu [Glacial City].

## Lodogród

Lodogród jest siedzibą lodowych tytanów [wedle określenia Drake'a] i gigantycznym statkiem kosmicznym. Lodowi tytani uwięzili tu kapitana Ursana. Uważaj - ze sklepienia spadają tu niekiedy rozmaite stalaktyty.
Idź dalej i zejdź po zboczu. Kieruj się przed siebie, dopóki dotrzesz do miejsca, gdzie miejsca jest nieco więcej. Jeśli spojrzysz przed siebie, zobaczysz w powietrzu serię przewieszek i przejść. Można się po nich dostać na górę, gdzie czeka na ciebie nielicha nagroda. Spójrz w prawo. Powinieneś zobaczyć kilka występów w lodzie. Skacząc po nich dostań się na pierwszy lodowy most. Jest to jeden z trudniejszych elementów gry, a najbardziej karkołomny jest pierwszy skok. Na szczycie jest Holy Wrath Spell Book. Wróć na dół. Zejdź po zboczu i idź aż do pierwszego rozwidlenia dróg. Tutaj skręć w lewo, aż zobaczysz pewne występy na ścianie. Na najwyższym jest Slow Spell Book. Znalazłszy ją wróć tam, gdzie zaczynałeś. Skieruj się w lewo i wespnij na szczyt niewielkiego wzgórza, a potem idź dalej ścieżką. Wkrótce zobaczysz coś wielkiego - na razie tylko zarys. Nie zwracaj na to uwagi, namysły zostaw na później. Przejdź dołem i skieruj się do odległego korytarza. Wkrótce trafisz na rozwidlenie dróg. Skieruj się w lewo. Na następnym skrzyżowaniu zobaczysz wielki posąg. Ruszaj ku niemu. Zabij wszystkich tytanów [a jest ich tu kilku] i przejdź za posąg, gdzie w lodowej klatce uwięziono Ursana. Rozwal lodowe kły mieczem i podejdź do zamkniętego Krzyżowca. Obaj wrócicie na statek, gdzie Ursan da ci pergamin, który trzeba koniecznie dostarczyć Królowi Krasnoludów... a potem każe ci się z nim spotkać i wejścia do Zachodniej Twierdzy [Western Stronghold]. Psiakość, czemu wszyscy traktują naszego bohatera jak chłopca na posyłki? I co, znowu przez katakumby?
Przejście do Katakumb jest jednak - jak sam się możesz o tym przekonać - zablokowane, musisz więc znaleźć inną drogę. Istnieje przejście do Mrocznej Kniei - tyle że trzeba ci jakoś udobruchać Tłuczniki!

Jeśli chcesz znaleźć Heroism Spell Book, musisz wrócić do Lodogrodu, gdzie - o ile zechcesz pójść wzdłuż pierwszego zbocza, znajdziesz Księgę na półce. Jeśli nie...
Ruszaj ścieżką, której jeszcze nie deptałeś [od zamkniętego wejścia skieruj się w lewo, u wejścia na nią jest niewielki wózek i drogowskaz]. Na końcu przedostań się przez wyłamaną bramę i wejdź do Mrocznej Kniei.
Zaraz po przebiegnięciu kilkudziesięciu metrów, Drake zostanie zaatakowany przez jakiegoś Tłucznika. Ciekawe, nad nim unosi się jakiś stworek. Tę walkę nasz heros stoczy sam, a ty sobie tylko popatrzysz. Zdychający Tłucznik powie naszemu osiłkowi, że trzeba ci uwolnić wszystkie Tłuczniki spod władzy Oszukańców [to te kurduple, unoszące się nad głowami ludzi i stworów - jednego takiego powinieneś był zobaczyć nad Strażnikiem podczas ostatniej wyprawy przed wejściem do Katakumb]. Tłucznik daje ci Gwiezdny Run [Starship Rune], który pozwoli ci w Lodowcach znaleźć czar morderczy dla sługusów Necrosa, Oszukańców. Ponieważ nie da się inaczej dotrzeć do Coranthy, niż przez ziemie Tłuczników, zaczyna ci świtać myśl. Że dobrze byłoby przemienić wrogów w sprzymierzeńców. Wracaj do Lodowców.

## Czar Utwardzenia

Aby pomóc Tłucznikom, musisz posiąść Czar Utwardzenia [Spell of Solidify]. Znajdziesz go w gwiezdnym statku w Lodogrodzie.
Wróć na Lodowce, a potem, kierując się od wejścia w lewo, wróć do Lodogrodu Po drodze będziesz musiał pokonać zwykły ZN [Zestaw Nieprzyjaciół]. Tym razem nie musisz balansować [na razie!] wspinając się w gorę. Zsuń się po zboczu i skieruj w lewo [po stłuczeniu sześciu Kościejów w Lodogrodzie - i to na samym wstępie. Idąc przed siebie jak wiosenna burza dotrzyj do statku. Przed wejściem [dość dobrze widoczny łuk] sterczy Czarny Arcymag [już takiemu napie.. eee... przyłożyłeś w oberży w Cador Sul]. Pokonawszy niemiłca wejdź do Gwiezdnego Statku. Tu droga jest prosta jak trzonek szpadla. Trzeba ci tylko załatwić kilku mechanicznych strażników. Uważaj, by nie spaść. Dojdź do miejsca, gdzie trzeba wykonać kilka skoków, i zdobądź księgę z zaklęciem Solidify. Wróć do Mrocznej Kniei. Po drodze uważaj, wrogowie znów się namnożyli...
Kiedy podejdziesz do stromego zbocza, trzeba ci pokonać stromiznę skokami. Jest to dość trudny moment gry i za każdym razem, gdy powiedzie ci się skok lub wspinaczka wyżej, zapisuj grę [klawisz F5, chyba, że zdefiniowałeś go inaczej]. Gdy wrócisz do Mrocznej Kniei, wal prosto przed siebie, gdy natkniesz się na wodza Insektoidów, akcja potoczy się sama. Wyraźnie wzruszone Tłuczniki przyznają Drake'owi honorowe obywatelstwo i pozwolą mu połazić po napowietrznej wiosce. Odwiedź ich Zbrojmistrza i kup od niego Hand Bow, oraz obuch Cht'nl, czy jakoś tak. Drogie, ale skuteczne. Skieruj się do Coranthy.
Odwiedź u Krasnoludów kram zbrojmistrza. I kup sobie coś naprawdę dobrego. Na przykład jakąś porządną zbroję. Wierz mi, że ci się przyda...
Potem zajdź na dwór. Okaże się, że jeden z doradców Księcia Kurdupli był Opętany - zaraz też odbędzie się sprawna i szybka egzekucja sprawcy Opętania. Ale przekonasz się, że zrobiono cię w bambus - pergamin od Ursana, który niosłeś Księciu, okazał się pustą kartą. No, nic..
Ruszaj do Wschodniej Twierdzy. Po drodze oczywiście trzeba ci dokonać straszliwej rzezi niegodziwców. Ale do tego już chyba przywykłeś.

## Wschodnia Twierdza

To tylko niewielkie miasteczko na wschodnim krańcu Twierdzy. Nie masz tu niczego osobliwego, oprócz kilku ksiąg z czarami.
Ruszaj ku Wschodniej Twierdzy. Po drodze natkniesz się na wroga władającego Czerwoną Halabardą. Ma też przy sobie Spectral Ally Spell Book. Wlazłszy do Twierdzy znajdziesz za murami znane ci już miasto. Pełno w nim niemiłców. Na pierwszym rozwidleniu dróg skieruj się w lewo i podskocz do małego mostku nad uliczką. Podskocz do budynku po lewej i idź aż spadniesz ma kryty dach. Przejdź po drewnianym moście i weź Lightning Spell Book.Potem wróć na most, zeskocz na lewo i skieruj się w lewo. Zobaczysz drogę z trzema łukami nad nią. Podejdź dalej i przeskocz przez barierkę. Podejdź przed siebie i weź Holy Wraith Spell Book. Potem przejdź dalej aż do właściwego wejścia do twierdzy, gdzie Drake użyje Rogu, by strzaskać Wrota. Wejdź do Twierdzy.

## Twierdza

Zaraz po wejściu skieruj się w lewo. Zabij czającego się tam Czarnego Arcymaga i podejdź schodami na następny poziom. Idź wzdłuż bariery, aż trafisz na schody wiodące w dół [Nie trzeba chyba dodawać, że cały czas musisz tłuc rozmaitych i licznych upierdliwców]. Zejdź dwa piętra w dół, by znaleźć się na poziomie gruntu. Przejdź przez dziedziniec i znów podejdź schodami. Trafisz do mrocznej komnaty. Skieruj się w lewo i skocz na półkę, by za beczułkami odnaleźć Holy Wrath Spell Book. Wróć do wyjścia z komnaty, ale teraz skieruj się w lewo. Idź i wejdź na dziedziniec. Skieruj się prawymi schodami w dół i idź korytarzem, aż się "załaduje" nowy rejon. Idź aż do schodów. Przejdź w lewo i przeskocz przez barierę. Oczyść dziedziniec. Poznajesz go? Już tu byłeś na początku gry. Otwórz bramę - pociągając za dźwignię. Spotykaj się z Krzyżowcami i skieruj w lewo, do statku Aerrin. Dziewczyna podrzuci cię do statku Necrosa, Juggernauta.

## Juggernaut

Ostatni bastion Necrosa. Już niedaleko do brzasku... ale pierwej musisz się przebić przez korytarze pełne największych TN, [Twardzieli Necrosa].
Droga nie jest osobliwie skomplikowana. Na pierwszym rozwidleniu dróg skieruj się w lewo, potem znów w lewo i przygotuj się na skuteczne "zniechęcanie" całej masy rozmaitego drańwhat. Na pochylniach pchaj się w górę. Wal przed siebie niczym Bicz Boży... aż trafisz na ostatnie drzwi, które Necros uprzejmie otworzy przed tobą.

## Necros.

Wygląda, jak się nazywa. W zależności od wybranego przez ciebie poziomu, albo wytrze tobą podłogę, albo padnie jak kawka.Necros używa czarów, które cię ogłuszają, a jego tarcza w dużym stopniu absorbuje twoje ciosy. Rzuć czar Heroism, Stone Skin [działają na ciebie... znam taki napój, który ogromnie dodaje odwagi i zwiększa tolerancję na ból {jak nic Stone Skin!}]. Zażyj też Napoju zwiększającego szybkość ruchów... i wybierz najlepszą broń. Wbrew pozorom, Necros nie jest takim twardzielem, za jakiego się uważa.

... i obejrzyj zakończenie.

El General Magnifico.

**producent: 3dO**
**platforma: PC**

# Might and Magic VIII

**Wakacje zbliżają się olbrzymimi krokami, każdy z nas ma coraz więcej wolnego czasu, który można poświęcić na przesiadywanie przed komputerem (albo inne przyjemności). I bardzo dobrze, duża ilość wolnego czasu będzie niezbędna, albowiem pełne ukończenie Might and Magic 8 wymaga ok. 80 godzin gry! Tak więc nie przedłużając, zabieramy się do pracy, wszak losy krainy Jadame znajdują się w naszych rękach!**

## Dagger Wound Island

Najtrudniejsze są zawsze początki. Znajdujemy się w małej osadzie położonej na jednej z wysp. W pobliżu nas kręci się sporo przechodniów, straże miejskie odpierają atak piratów, a my zagubieni nie wiemy, co z sobą zrobić. Spokojnie, nie zostawię was samych, razem uda się nam przezwyciężyć wszystkie przeciwności, jakie zgotował nam los. Rozpoczynamy od rozmowy z jaszczurem, który kręci się w pobliżu wozów kupieckich. Otrzymamy pierwsze zadanie - odnaleźć Minotaura Daderossa, który udzieli nam dalszych wskazówek. Ostatnio widziano go, gdy udawał się w kierunku siedziby przywódcy wioski. Zanim jednak się tam wybierzemy, wypada przeszukać wozy kupieckie. W skrzyniach odnajdziemy sporą ilość owoców (Tobersk Fruit) i flaszek owocowego wina - niedługo będziemy mogli je sprzedać. Wybieramy się na wycieczkę po osadzie. Pierwsze kroki skierujemy do Adventuerer's Inn (duży budynek na wschodzie). Spotkamy tu Wampirzyce Elsbeth i Nekromate Devlina, którzy zechcą się do nas przyłączyć. W ten oto sposób utworzyliśmy prowizoryczną drużynę. Od razu czuję się lepiej, wiadomo przecież, że w kupie raźniej (i na dodatek kupy nikt nie ruszy bo.. ;-). Wypada dokładniej przyjrzeć się naszym nowym towarzyszom. Elsbeth posiada do rozdzielenia 14 skill points: rozwijamy umiejętność Sword do 4 poziomu, a pozostałe punkty przeznaczamy na umiejętność Alchemy. Devlin również posiada 14 punktów umiejętności do rozdzielenia: 7 przeznaczamy na Dark Magic, 5 do Merchant i 2 do Learning. Kontynuujemy zwiedzanie wioski - miejsc do odwiedzenia jest sporo, tak więc proponuję wam robić to dość dokładnie - przeszukiwać osadę sektorami. Udajemy się na północ od Adventuerer's Inn. W Long-Tail's Hut sprzedajemy flaszki - otrzymamy ponad 1000 złota. Na zachodzie w Aislen's House od gospodarza otrzymamy zadanie do wykonania - dostarczyć pergaminy z czarem Cure Disease do 6 chatek rozsianych po okolicznych wyspach - w ten sposób uda się zapanować nad rozprzestrzenianiem się żółtej ospy. Niestety Aislen wręczy nam tylko 3 z potrzebnych pergaminów - resztę musimy odnaleźć sami. Udajemy się w dalszym ciągu na zachód - do tawerny (duży budynek, wejście od tyłu). Karczmarza zagadujemy o grę Arcomage. Sama rozgrywka jest dość prosta. Przeciwnika możemy pokonać na trzy sposoby: Zniszczymy jego wieże, nasza wieża osiągnie określoną wielkość (zależy ona od tawerny w jakiej gramy) lub jeden z naszych surowców osiągnie określoną wielkość (to również zależy od tawerny). Karty dzielą się na trzy rodzaje: brązowe (zazwyczaj budują mury), niebieskie (przeważnie budują wieże) i zielone (ofensywne - niszczą wieże i mury przeciwnika). Każda karta ma swoją cenę wystawienia. (w prawym dolnym rogu). Punkty czerpane są z Bricks (dla kart brązowych), Gems (w przypadku kart niebieskich) i Beasts (karty zielone). Duże żółte cyfry określają, ile danego surowca (bricks, gems, beasts) przyrośnie nam na turę. Sama rozgrywka polega na tym, że na zmianę (raz ty, raz przeciwnik) wykłada się karty (lewy przycisk myszy). W miejsce karty wyłożonej dobiera się nową - kart nigdy nie zabraknie. Dodatkowo zamiast zagrywać kartą, możemy z niej zrezygnować (discard - prawy przycisk) W jej miejsce bierzemy nową, ale tracimy ruch. I na koniec kilka podpowiedzi taktycznych: Jeżeli zaczynamy z dość silną wieżą i murami, to staramy się rozbudować swoją wieże (niebieskie karty). Jeśli wieże na początku są dość słabe - atakujemy i niszczymy przeciwnika (karty zielone). Jeśli natomiast wieże są silne, ale żeby wygrać trzeba je rozbudować do wysokiego poziomu (50 lub wyżej), to skupiamy się na gromadzeniu jednego z surowców. W pierwszej kolejności zagrywajcie karty, które zwiększają waszą magię i dungeon (czyli zapewniają szybszy przypływ gemów i potworów), a także te które zmniejszają dungeon i magię nieprzyjaciela - podczas dłuższych rozgrywek ma to olbrzymie znaczenie. W karczmie na Dagger Wound Island, by wygrać, musimy rozbudować naszą wieżę do 30 poziomu, zebrać 100 wybranych surowców lub zniszczyć wieżę przeciwnika. Ostatni sposób wydaje się najłatwiejszy, choć to oczywiście zależy, jakie karty będą nam przychodzić. Za wygraną otrzymamy 500 sztuk złota. Dodatkowo warto by jedna z naszych postaci nauczyła się u barmana umiejętności Disarm Trap. Kontynuujemy naszą wyprawę. Kierujemy się na południowy wschód do Clan Leader's Hall. Odnajdziemy tu Deandosa - pierwsze zadanie wykonane. Dostarczy on nam wielu przydatnych informacji dotyczących sytuacji na wyspie, a także zleci zadanie do wykonania - dostarczyć list do szefa gildii kupieckiej w Ravenshore, Edgara Fellmoona. Skoro już tu jesteśmy, wypadałoby porozmawiać z przywódcą, Brekish Onefangiem. On również zleci nam zadanie do wykonania - dostarczyć kryształ aktywujący teleporty Fredrickowi Talimere. Opuszczamy budynek i udajemy się na południowy wschód do chaty Hissa. Dostaniemy od niego quest do wykonania - odzyskać Idol of the Snake, która podobno znajduje się gdzieś w Opuszczonej Świątyni. Na wschodzie w Talimere's Hut mieszka Frederick, przekazujemy mu kryształ. Dodatkowo po krótkiej konwersacji zgodzi się ona przyłączyć do naszej drużyny i wspólnie zbadać Opuszczoną Świątynie. Nasza grupa rośnie w siłę! Frederick jest Klerykiem, do rozdysponowania posiada 15 punktów: 5 przeznaczamy na Meditation, 5 na Mace, 5 na Light Magic. Na północy, w Rohtnax's House, czeka na nas zleceniodawca kolejnego zadania - mamy odszukać jego brata, Istricka the Tounge. Biedaczek nie wrócił do domu, prawdopodobnie kataklizm odciął mu powrotną drogę i uwięził na jednej z wysepek. W Tisk's Hut otrzymamy kolejny quest - odnaleźć księgę Prophecies of the Snake, ma się ona znajdować gdzieś w Opuszczonej Świątyni. Teraz możemy wybrać się na małe zakupy. Sklepów mamy pod dostatkiem. Proponuję kupić możliwie największą ilość pustych flaszek i składników potrzebnych do tworzenia magicznych napoi (głównie koloru niebieskiego - odnawiających punkty mana). Dodatkowo można kupić kilka przydatnych czarów, czy też lepsza broń i zbroje. Czas przygotować się do pierwszej walki - rzucamy wszelkie przydatne czary (Wizard Eye, Blees, Fate, Fire Aura lub Vampiric Weapon), odwiedzamy świątynię (aby uzupełnić punkty mana - dodatkowo opłaca się przeznaczyć troszkę złota na ofiarę - przy odrobinie szczęścia zostaniemy pobłogosławieni). Po tych wszystkich przygotowaniach kierujemy się na południowy zachód. Straże miejskie toczą zażartą walkę z piratami - lepiej się nie wtrącać, co jedynie opłaca się przeszukać ciała poległych (zdobędziemy trochę złota). Na południowym zachodzie znajdują się trzy chatki, w jednej z nich (House of Thistle) otrzymamy zadanie - dostarczyć składniki potrzebne do sporządzenia napoju Pure Speed. Sprawa jest dość prosta, wystarczy troszkę rozejrzeć się po okolicy, lub też zakupić potrzebne składniki w wiosce u alchemika. Musimy dostarczyć kilka czerwonych, kilka niebieskich i żółtych (np. Wolf's Eye, Poppy Pods, Will o'Wisps Heart). W nagrodę otrzymany Potion of Pure Speed, dodający wybranej postaci +50 punktów do współczynnika Speed. W Langnild's Hut czeka nas kolejny quest - zdobyć Anointed Herb Potion. Będzie to dość trudne (i chwilowo nie wykonalne), albowiem uzyskać możemy go tylko od przemytników których siedziba znajduje się gdzieś w Ravenshore. Dalej kierujemy

się na południowy zachód, mijamy teleport (wrócimy już za chwilę) i dochodzimy nad brzeg plaży, w którym znajduje się mała grupka piratów. Z ich pokonaniem nie powinno być większych problemów, należy tylko uważać na obstrzał ze statku, który stacjonuje w pobliżu. W skrzyniach odnajdziemy trochę złota i bezwartościowych przedmiotów, a także 2 pergaminy z czarem Cure Disease. Jeśli to konieczne, leczymy rany (są trzy możliwości: używamy eliksirów leczących, wracamy do świątyni lub rzucamy do skutku czar Heal, którym dysponuje Fredrick (ten ostatni sposób jest moim zdaniem najlepszy), wracamy i używamy teleportu (wystarczy na niego wejść). Zostaniemy przeniesieni na małą wysepkę. Kierujemy się na północ, do pokonania mamy kolejną grupkę piratów. W skrzyniach odnajdziemy kolejne 2 pergaminy z czarem Cure Disase. To oznacza, że mamy już 4, wystarczy do wyleczenia mieszkańców. Wciąż kierujemy się na północ, odwiedzamy wszystkie chatki i dostarczamy im pergamin z czarem Cure Diseasa. Dodatkowo w Isthric's House, opowiadamy gospodarzowi, że jego brat się o niego niepokoi i prosi o powrót do domu. Kolejne zadanie wykonane. Używamy kolejnego teleportu i przenosimy się na następną wysepkę. Odwiedzamy pozostałe 3 chatki, dostarczając mieszkańcom lekarstwa. W ten oto sposób udało się nam powstrzymać epidemię i wykonać kolejne zadanie. Na wyspie znajduje się również potężna budowla, Opuszczona Świątynia. Oczywiście wchodzimy.

## Abandoned Temple

Już przy wejściu spotkamy Simona Templara (hmm "Święty"?), który wyrazi zgodę na przyłączenie się do nas. Nasza drużyna skompletowana! Simon jest rycerzem, punkty umiejętności, jakie posiada, wykorzystujemy na podniesienie umiejętności Sword (+7) i Armsmaster (+7). Schodzimy schodami na dół. Czeka nas tu mała potyczka z "mieszkańcami" świątyni: Winged Serpent, Young Couatl, Couatl- nie są oni zbytnio wymagający. Kontynuujemy zwiedzanie, schodzimy na dół kolejnymi schodami. W pozornie pustym pomieszczeniu czeka na nas mała niespodzianka- z tajnych pomieszczeń wybiegną małe grupki Couatli, z ich zlikwidowaniem nie będzie jednak problemów. Pora dokładniej zbadać komnatę. Powinniście odnaleźć cztery przyciski wystające ze ścian. Należy je wszystkie wcisnąć, zaczynając od tego najdalej położonego na północnym zachodzie. Teraz możemy udać się na północ. Zachodnia i wschodnia ściana korytarza posiada ukryte drzwi (powinny być zaznaczone kolorem czerwonym)- wystarczy je dotknąć, a zyskamy dostęp do skrzyń ze skarbami. Uwaga na pułapki! (Otwierać powinna je osoba posiadająca zdolność Disarm Trap). W jednej z nich odnajdziemy obiekt naszych zainteresowań- księgę Prophecies of the Snake, a także pergamin dostarczający trochę wiadomości na temat samej świątyni. Podążamy dalej. Otwieramy drzwi i uwaga, nie wchodzimy! Przejście przez komnatę nie jest takie łatwe. Jest ona wielką pułapką- jeden nieostrożny krok i spadamy! Aby przedostać się na drugą stronę, musimy iść ściśle określonym szlakiem, klucząc niczym wąż. Odpowiednia droga jest oznaczona czerwonym kolorem. Przyda się czar Feather Fall, to tak na wypadek gdybyśmy spadli. Spadek będzie nieunikniony, jeśli będziemy chcieli otworzyć wszystkie skrzynie (opłaca się to zrobić- sporo złota (5000) i przydatnych przedmiotów, uważajcie jednak na pułapki). W komnacie, do której spadniemy, znajduje się trochę Couatli, jednak nie stanowią one większego zagrożenia. Wracamy schodami na górę. Gdy już przeszukacie skrzynie, przechodzimy na drugą stronę. Kolejna komnata również nie jest taka bezpieczna jakby się to na pierwszy rzut oka mogło wydawać. Proponuję zapisać stan gry. W momencie, gdy spróbujemy otworzyć drzwi, uaktywnimy pułapkę. I tu zaczną się problemy. Podłoga w dość szybkim tempie zacznie się kurczyć, ukazując, iż pod nami są olbrzymie kolce. Spadek równa się śmierci! Musimy działać błyskawicznie. Należy wcisnąć 8 przycisków z wężami (świecą im się oczy), umieszczonych w sposób regularny w różnych częściach komnaty. Gdy się nam to uda, podłoga przestanie się zmniejszać, a drzwi staną otworem. Kontynuujemy naszą wyprawę. Na południu znajdują się drzwi- zapamiętajcie to miejsce, wrócimy tu za chwilę. Tymczasem udajemy się do komnaty przed nami. Pozbywamy się Couatli, przechodzimy do wykonania kolejnego zadania. Jak widzicie, przed nami rozciąga się kilkanaście czerwonych płyt. Wejście na którąś s nich powoduje uaktywnienie pułapek. Jednak to nie wszystko. Pamiętacie, pergamin, który znaleźliśmy w jednej ze skrzyń? Opisane w nim zostało, że aby zdobyć Idol of the Snake, należy wcisnąć szóstą płytkę. No tak, ale która jest szósta? Oczywiście przyjdę wam z pomocą- liczyć należy od końca do początku komnaty (ze wchodu na zachód), z lewej strony w prawo (z północy na południe). Dodatkowo duże płytki, liczymy jako dwie. Podsumowując, płytka na której musimy stanąć, znajduje się na lewo od głów bestii umieszczonych w środku komnaty. Jeśli się nam uda- w północnej ścianie otworzy się skrytka- w skrzyni (pułapka), znajduje się to, czego szukamy- Idol of the Snake. Uf, wypadałoby troszkę odpocząć, nasza drużyna z całą pewnością jest już nieźle pokiereszowana. Kierujemy się na wschód, wchodzimy schodami na górę. Czeka nas ostatnia potyczka z dość wymagającymi przeciwnikami- Serpentman, Serpentman Elder, Serpentman Warrior (szczególnie ten jest niebezpieczny- zalecam ostrożność i walkę na dystans). Teraz możemy opuścić świątynię.

## Dagger Wound Island

Znajdujemy się na kolejnej wysepce. Przed nami znajduje się przystań statków (jedyny sposób, by dostać się na kontynent), z lewej strony odnajdziemy teleport, przenoszący do naszej znajomej wioski. Pamiętajcie jednak, iż trzeba powrócić do Opuszczonej Świątyni! Tak więc, albo szybko wybierzcie się do wioski i w tamtejszej świątyni wyleczcie rany, uzupełnijcie punkty mana, albo rozbijcie kilkugodzinny obóz- da to taki sam rezultat. Tak czy inaczej, wracamy dokończyć nasze zadanie.

## Abandoned Temple

Wracamy do drzwi, które pominęliśmy. Przeciwnicy są dość wymagający- trochę Couatli, Serpentman, Serpentman Elder, a później Serpentman Warrior. Przed nami dwoje drzwi (otwierane za pomocą przycisków). Czeka nas przejście przez skomplikowany labirynt. W każdej kolejnej komnacie, (a będzie ich sporo), czeka nas kilka dróg do wyboru. Prędzej lub później te niewłaściwe kończą się ślepymi uliczkami. W każdej z komnat, za każdymi drzwiami czekają na nas przeciwnicy, tak więc odnalezienie najkrótszej drogi do celu pozwoli zaoszczędzić nam wiele potyczek (i czasu). Aby ułatwić wam zadanie podam dokładną drogę. Tak więc po kolei- najpierw wybieramy drzwi z lewej strony, w kolejnej komnacie z prawej, następnie znowu skręcamy w lewo, później wchodzimy w pierwsze z drzwi licząc od prawej strony, następnie znowu odbijamy na prawo i na koniec wybieramy drzwi pierwsze z lewej. Uf, udało się nam dojść do celu. Przed nami rozciąga się tunel prowadzący do komnaty wypełnionej przeciwnikami. Walka może sprawić trochę problemów, starajcie się eliminować poszczególne małe grupki wroga. Gdy już uda się nam z nimi rozprawić zabieramy nagrodę- diament (warty 3000 złota), i przede wszystkim przeszukujemy komnatę. Północna ściana jest fałszywa. Odnajdziemy skrytkę, w której znajduje się księga Prophecies of the Sun (będzie już niedługo nam potrzebna). Teraz możemy ostatecznie opuścić Opuszczoną (teraz to już z całą pewnością ;-) Świątynię. Jeśli jednak wasza drużyna czuje się całkiem nieźle, to proponuję zwiedzić pozostałe komnaty labiryntu- podczas walki z obrońcami można zdobyć sporo punktów doświadczenia.

## Dagger Wound Island

Używamy teleportu, który przeniesie nas do miasta. Wypada teraz odwiedzić osoby, które zleciły nam zadania, odebrać nagrody i podziękowania. Tak więc udajemy się do Aisien's House, który okaże nam swoją wdzięczność za dostarczenie pergaminów z czarem Cure Diseasa i opanowanie epidemii. W Tisk's Hut oddajemy gospodarzowi księgę Prophecies of Snake. W Rohtnax's House odbieramy podziękowania za odnalezienie brata gospodarza. Natomiast w Hiss' Hut zostaniemy wynagrodzeni za dostarczenie Idol of the Snake. Dzięki tym wszystkim zadaniom zdobyliśmy sporo punktów doświadczenia- aby przejść na wyższy poziom musimy udać się do sali treningowej. Niestety, nauczyciele są tu marni, jedynie na-

sza początkowa postać (Wampir), będzie mogła rozpocząć szkolenie. Dzięki temu prawdopodobnie uzyska 16 skill points (jeśli nie udało się wam awansować na tak wysoki poziom- nie martwcie się, odrobicie to już niedługo), proponuję przeznaczyć 5 na umiejętność Sword, 9 na Learning i 2 na Vampires Ability. Ponieważ podczas naszej wyprawy zdobiliśmy sporo złota, proponuję poszaleć i wybrać się na większe zakupy. Sprzedajemy niepotrzebne przedmioty (których sporą ilość znaleźliśmy) i kupujemy to, co wydaje się nam wartościowe. Przypominam, iż wszystkie interesy (kupno, sprzedaż, reperacja czy też identyfikacja przedmiotów) powinna przeprowadzać postać posiadająca umiejętność Merchant na jak najwyższym poziomie- wynegocjuje ona korzystniejsze ceny. Za pozostałe złoto można kupić księgi z czarami czy też nauczyć się nowych umiejętności (obowiązkowo każda z naszych postaci musi umieć posługiwać się łukami i kuszami). Po zakończeniu interesów używamy teleportu znajdującego się na zachód od Clan Leader's Hall, przenosimy się na przystań i wybieramy się w podróż statkiem.

## Ravenshore

Zaczynamy od dokładnego zwiedzenia miasta. Pierwsze nasze kroki skierujemy na północ do Marchant House of Alvar. Dostarczamy mu list, jaki otrzymaliśmy od Daderossa. Dostaniemy kolejne zadanie- dostarczyć kolejny list, tym razem do Ariona, przywódcy przemytników. Na północnym zachodzie w Arius' House będziemy mogli przyłączyć do naszej drużyny Minotaura Ariusa. Cóż, niestety nie ma już miejsca w naszej drużynie, aby to uczynić musimy kogoś wyrzucić. Proponuję wywalić Wampirzyce Elsbeth (i tak nie była w moim typie ;-), w grupie nie ma miejsca na 2 Wampiry), jednak zanim to uczynimy warto pozbawić ją wszystkich ważniejszych przedmiotów, które mogą się nam przydać. Tak więc nasza drużyna ma nowego członka- Arius ma do rozdzielenia 12 punktów, 4 przeznaczamy na Percieption, 4 na Axe, 2 na Disarm Trap i 2 na Body Building. Na południowym wchodzie miasta w Lathius' Home otrzymamy dość trudny quest- zdobyć tarczę Eclipse. Jak na razie nie jesteśmy w stanie go wykonać. W karczmie gramy obowiązkową partyjkę Arcomage (możemy rozbudować naszą wieżę do 50, uzbierać 150 wybranych surowców, lecz chyba najłatwiej jest zniszczyć wroga). Na północy w Bluesann Home otrzymamy kolejne zadanie- wygrać w 11 rozsianych po krainie tawernach w grę Arcomage. Tak więc nam pozostało odnieść już tylko 9 zwycięstw. Udajemy się mostem do wioski położonej na północy. W Trebild's Home sprzedajemy owoce, które sprowadziliśmy z Dagger Wound Island. Warto pogrzebać w kupkach śmieci, jakie znajdują się przed chatami- można odnaleźć wiele przydatnych broni (powinien to robić minotaur Arius, on jedyny ma wysoko rozwiniętą percepcję, istnieje mniejsza szansa, że się rozchoruje). Pod żadnym pozorem nie pijcie wody ze studni- jest zatruta. Na zachodzie w Hall of the Tracker otrzymamy zlecenie- zabić wszystkie wilki panoszące się po Revenshore. Dodatkowo gospodyni za-

płaci 250 sztuk złota za każdą dostarczoną wilczą skórę. Cóż czysty zysk, za chwilę się tym zajmiemy. W okolicznej tawernie rozgrywamy kolejną partyjkę Arcomage (rozbudować wieżę do 100 lub uzbierać 300 sztuk wybranego surowca- absolutnie nie atakujemy przeciwnika, rozwijając nasze Dungeon i próbując zebrać 300 Beast. Równocześnie staramy się rozbudowywać naszą wieżę). Po wygranej (jeszcze 8) wracamy do miasta. W okolicy stajni odnajdziemy podkowy- dość przydatne, albowiem osoba, która ich użyje zyska kilka punktów umiejętności. Teraz skierujemy nasze kroki do sali treningowej- każda z naszych postaci (z wyjątkiem nowicjusza Ariusa) będzie mogła rozpocząć ćwiczenia i awansować na wyższy poziom. Warto rozdzielić uzyskane w ten sposób skill points. Tak więc nasz Wampir przeznacza 9 punktów na rozwój ID Monster, 4 na Sword i 2 na Mind Magic. Devlin przeznacza 9 punktów na Alchemy, 5 na Water Magic i 2 na Air Magic. Fredrick szkoli się w kupiectwie (Merchant 9) i Magii Ciała (Body Magic 7). Na koniec Simon przeznacza swoje punkty na rozwój umiejętności Repair Item (7) i Plate (7). Jeśli brakuje wam kilku punktów, to możecie wykorzystać znalezione podkowy. Jak pewnie zauważyliście, niektóre z umiejętności, jakie posiadają nasi bohaterowie osiągnęły czwarty poziom, tak więc można rozwinąć się do poziomu eksperta. Namawiam was na uczynienie tego jak najszybciej (znacznie zwiększa to ich działanie), niestety w Revenshore odnajdziemy tylko dwóch potrzebnych nam w tej chwili nauczycieli- Sword i Repair Item. Cóż, dobre i to, odwiedzamy ich domostwa, uiszczamy odpowiednią opłatę i już jesteśmy ekspertami danej umiejętności. Pozostałe złoto warto przeznaczyć na zakupy w sklepach. Wybór jest naprawdę ogromny. Proponuję zacząć od ksiąg z czarami- w mieście znajdują się dwa sklepy- jeden z czarami z kanonów Body, Spirit i Mind Magic i drugi oferujący księgi z kanonów Fire, Air, Water i Earth. Warto dobrze się w nich zaopatrzyć. Przydatne okażą się czary dające wszelkiego rodzaju ochronę (Protection of Fire, Air, Water, Earth, Body, Spirit, Mind), czy też te ofensywne (znakomity Harm, Ice Blot). Resztę złota można zainwestować w bronie (kupić łuki lub kusze). Rzucamy wszelkie przydatne czary i wyruszamy na małą wycieczkę po okolicznym terytorium. Udajemy się mostem na północ i odbijamy na zachód. Po niedługiej wędrówce natkniemy się na pierwszą grupkę wilków (Dire Wolf Yearling, Pack Leader). Walka z nimi nie będzie zbyt trudna (poza tym zawsze możemy uciekać z powrotem do miasta ;-), starajcie się większość z nich wystrzelać z dystansu (opłaca się na wszystkie kusze i łuki rzucić czar Fire Aura). Dalej poruszamy się na zachód- kolejne grupki wilków (pamiętajcie, aby pozbierać skóry, a także przeszukać ciała- można odnaleźć pierścienie). Odbijamy droga na północ i pozbywamy się kolejnych wilków (muszę przyznać, że jest ich dość sporo), aż cały teren na zachód i północ od wioski będzie "czysty". Teraz spokojnie możemy pozbierać skóry, składniki potrzebne do sporządzenia magicznych wywarów czy też rudy metali (Ore- znajdują się w pobliżu gór). Leczymy rany i udajemy się na zachód. Znajduje się tu wilcza jama, aby dokończyć zadanie, będziemy musieli unicestwić także te biedne (?) wilczki, które znajdują się w środku.

## Dire Wolf Den

Szybko przemieszczamy się tunelem. W pierwszej jaskini czeka nas mała potyczka z wilkami (Dire Wolf Yearling, Pack Leader). Udajemy się na zachód, dość szybko

dojdziemy do miejsca, w którym tunel się rozgałęzia. Odbijamy na południe. Natkniemy się na nowych przeciwników- Ratman, Wererat- nie są oni na szczęście zbytnio wymagający, ich pokonanie nie przysporzy nam większych trudności. W kolejnej z jaskiń ochrona jest już troszkę silniejsza (Greater Wererat), w skrzyni (silna pułapka) odnajdziemy sporo złota, znakomite przedmioty Bone of Doom (która potrzebna nam będzie już niedługo). Zawracamy i kierujemy się na północ- kolejne wilki do zlikwidowania. Skręcamy na zachód- wejdziemy do komnaty, w której przebywa kilku Szczuroludzi, a w klatce znajdują się ostatni przedstawiciele Wilków- ich likwidacja pozwoli nam pomyślnie ukończyć kolejne zadanie, opuszczamy jaskinie.

## Ravenshore

Nasze kroki kierujemy do Hall of the Tracker, sprzedajemy zdobyte wilcze skóry i odbieramy podziękowania za ostateczne rozprawienie się z plagą wilków. Leczymy rany, jakie odnieśliśmy w wilczej pieczarze (najłatwiej wybrać się do świątyni) i wybieramy się wykonać kolejny quest. Kierujemy się na południe, aż dojdziemy do brzegu morza. Teraz przemieszczamy się wybrzeżem na zachód. Po długiej wędrówce w końcu dotrzemy do dobrze zamaskowanej jaskini przemytników. Rzucamy wszelkie przydatne czary i wchodzimy do środka.

## Smuggler's Cove

Już na starcie czeka na nas komitet powitalny złożony z Animalist, Bestial Animalist, Ratman, Greater Wererat, Shapehifter, Bestial Shapeshifter. Nie wróży nam to zbyt dobrze na przyszłość. Kiedy już uda się rozprawić z przeciwnikami, prowizorycznie leczymy rany i dokładniej przyglądamy się jaskini. Pozornie nie ma z niej wyjścia, jednakże po bardziej szczegółowym oględzinach uda się wam odnaleźć drzwi, które są ukryte w ścianie (praktycznie po środku) na południowym wschodzie. Czeka nas kolejne starcie z wrogiem, znajdziemy się w komnacie z olbrzymią ilością beczek (warto wypić ich zawartość, podnosząc tym samym współczynniki naszych poszczególnych bohaterów). Udajemy się tunelem na południowy wschód. Wejdziemy do dużej komnaty z trzema beczkami i dwoma wyjściami. Najpierw odbijamy na wschód. Znajdziemy się w olbrzymiej jaskini, do pokonania mamy sporą liczbę przeciwników. Uwaga na pułapki zamieszczone w suficie- mogą sprawić nam sporo trudności, najlepszym rozwiązaniem jest poruszanie się bliziutko przy samej ścianie. W skrzyni odnajdziemy trochę przedmiotów, a wśród nich Anoited Herb Potion! Powracamy do wcześniejszej komnaty i tym razem wybieramy południowe drzwi. Znajdziemy się w korytarzu wypełnionym Animalistami i Sharpshifterami- walka będzie bardzo ciężka. Po pokonaniu straży, triumfalnie wkraczamy do siedziby Ariona i doręczamy list (tyle niepotrzebnego rozlewu krwi przez mały liścik).Od tej chwili będziemy mogli korzystać ze statków przemytników- usprawni to naszą wędrówkę po krainach. Wdajemy się z Arionem w dłuższą rozmowę, zleci nam dwa zadania: dostarczyć fałszywy raport piratowi Stanleyowi znajdującemu się w Tawernie na Island of Reana, a także odbić jego córkę z Fortecy Ogrów w Alvar. Wychodzimy. W zachodniej ścianie znajdują się ukryte drzwi- ignorujemy upomnienia strażników i wchodzimy do środka, w szafach odnajdziemy dużo znakomitych przedmiotów i ok. 5000 złota. Powracamy do sali, w której znajduje się duża ilość beczek i tym razem skręcamy na zachód. Po raz kolejny ignorujemy upomnienia strażników i posuwamy się w głąb jaskiń. Do pokonania mamy troszkę przeciwników, jednak możecie mi wierzyć, że ten wysiłek się opłaca. W kolejnej komnacie południowa ściana jest fałszywa, blokuje nam dostęp do dalszej części jaskiń. Gdy już uda się nam ją sforsować, znajdziemy się w kolejnej z jaskiń. Oczywiście czeka nas walka z obrońcami, jednak skoro dotarliście aż tutaj, to nie powinno już wam to zrobić większej różnicy. Zarówno w pomieszczeniu na zachodzie jak i na wschodzie, znajduje się spora liczba skrzyń z kosztownościami (ponad 15000 sztuk złota i znakomite przedmioty). Dopiero teraz ostatecznie opuszczamy Jaskinie Przemytników.

## Ravenshore

Pospiesznie udajemy się do Merchant House of Alvar. Podczas rozmowy z Elgarem, otrzymujemy podziękowania za dostarczenie listu, a także nowe zadanie do wykonania- porozmawiać z Bastianem, który aktualnie powinien znajdować się w Alvar. Sytuacja zaczyna robić się poważna, gildie kupieckie czują się zagrożone wzmożoną aktywnością piratów, którzy dodatkowo wchodzą w konszachty z pozostałymi grupami przestępczymi. Po tych wszystkich przygodach zdobyliśmy sporo punktów doświadczenia, tak więc wypadałoby odwiedzić salę treningową. Punkty umiejętności jakie otrzymał nasz Wampir przeznaczamy na doskonalenie Mind Magic (7), Vampire Ability (7) i Leather (2). Devlin rozwija Water Magic (4), Air Magic (7), ID Item (5). Fredric doskonali Light Magic (4), Meditation (4), Spirit Magic (7), Learning (2). Simon szkoli walkę mieczem (5), Armsmaster (5) i Repair Item (5). No i pozostał jeszcze nasz dzielny Minotaur- 7 do Disarm Trap, 5 do Perception i 7 do Bow. Jak widzicie bardzo dużo naszych umiejętności osiągnęło czwarty poziom- trzeba dokładniej rozejrzeć się za odpowiednimi nauczycielami. Posiadamy sporo przedmiotów i złota, jednakże wstrzymajcie się chwilkę z zakupami, najpierw opłaca się podnieść umiejętność Merchant do poziomu Ekspert (wytargujemy korzystniejsze ceny). W tym celu musimy się udać do Dagger Wound Island (i tak mamy tam do załatwienia kilka innych spraw). Czekamy na odpowiedni statek (nie zawsze są kursy w tamtym kierunku, może to zająć kilka dni- trzeba cierpliwie poczekać) i wybieramy się na małą wycieczkę.

## Dagger Wound Island

Teleportujemy się do centrum wioski. Odwiedzamy poszczególne chaty, prosimy nauczycieli o nauki. W domach na południowym zachodzie podniesiemy do poziomu ekspert umiejętności Air Magic, Bow i Disarm Trap. Dodatkowo w Languild's Hut oddajemy Anoited Herb Potion- wykonaliśmy kolejne zadanie. Używamy następnego teleportu i w chatkach na wyspie podnosimy do poziomu ekspert umiejętności Plate, Body Magic i co chwilowo najważniejsze- Merchant. Teraz możemy powrócić do wioski i oddać się szałowi zakupów. Identyfikujemy i sprzedajemy wszystkie niepotrzebne nam przedmioty- robimy generalny porządek w plecakach naszych bohaterów. Prawdopodobnie zajmie wam to dużo czasu. Pamiętajcie, aby interesy prowadził tylko Fredric (przekazujemy mu wszystkie przedmioty, jakie chcemy sprzedać). Zarobione w ten sposób pieniądze proponuję wydać w Ravenshore (większy wybór towaru w sklepach).

## Ravenshore

W zasadzie to wpadliśmy tu tylko na chwilkę. Zaopatrujemy się w okolicznych sklepach, proponuję zacząć od nauczenia Ariusa posługiwania się Magią Ciała, i wszystkich członków drużyny wykorzystywania broni strzeleckiej (jeśli nie zrobiliście tego do tej pory). Resztę złota inwestujemy w nowe księgi z czarami (zwróćcie uwagę, by kupić Water Walk- będzie bardzo przydatny), spróbujcie kupić wszystkie dostępne (ważna uwaga- kupujcie tylko te, których w danej chwili możecie się nauczyć- odpowiedni kolor okładek). Jeśli pozostało wam jeszcze jakieś złoto (jak widać nie było go wcale tak dużo ;-), dokupcie nowe bronie czy też zbroje. Pora wyruszyć w kolejną podróż. Tym razem proponuję udać się do Alvar- najlepiej konno.

## Alvar

Zaczynamy od odwiedzenia tawerny, która znajduje się na wschodzie. Obowiązkowo gramy partyjkę Arcomage- (Wieża 50, lub surowce 150- o wiele łatwiej wybudować

własną wieżę), wygramy troszkę złota. Udajemy się na wycieczkę po mieście, odwiedzając okoliczne domostwa. Na północnym wschodzie, w Fromago Manor, otrzymamy zadanie do wykonania- odnaleźć i dostarczyć gospodarzowi trzy unikalne sery- Fredlandean, Eldenbrie i Danduck. Nie będzie to łatwe zadanie, albowiem sery mogą znajdować się praktycznie wszędzie. Jednak plotki mówią, że powinniśmy je odnaleźć w świątyniach Esp, rozsianych po poszczególnych krainach. Udajemy się z wizytą do Blackthorne Estate, od gospodarza otrzymamy bardzo ważny quest do wykonania- odnaleźć wspaniałą elfią wojowniczkę Cauri. Prawdopodobnie została ona pokonana i jest gdzieś uwięziona. Jeśli ją odbijemy, każdy z Elfów Ciemności jakiego mamy w drużynie (chwilowo nie mamy żadnego), zostanie mianowany na Patriarcha. Na zachodzie znajduje się okazały budynek Gildii Kupieckiej- w środku odnajdziemy Bastiana, z którym wdajemy się w rozmowę i przekazujemy zebrane informacje- kolejny quest wykonany. Otrzymamy od niego zadanie- odnaleźć i sprowadzić osobę, która zaświadczy o tym, że w Ironsand Desert, w centrum pustyni pojawiło się jezioro lawy! Nie będzie to takie trudne, zajmiemy się tym w najbliższym czasie. Tym czasem udajemy się do zachodniej części miasta. W centrum małego placyku znajduje się Day of the Gods Pedestal- gdy tylko go dotkniemy na naszą drużynę zostanie rzucony czar Day of the Gods (znacznie zwiększający wszystkie nasze współczynniki)- należy to robić przed każdą wyprawą na jaką się wybierzemy! Dalej na zachodzie w odwiedzonych chatkach, powinniśmy podnieść do poziomu ekspert umiejętności Alchemy, Dark Magic, Perception i Mind Magic. Na południu w Oscleton Residence zechce się do nas przyłączyć Rohani- nie jest to jednak dobry pomysł, albowiem jest ona o wiele słabsza od każdego członka naszej drużyny (tylko sobie nie myślcie, że jestem jakimś antyfeministą :-). Udajemy się mostem na południe, podróżując na wschód, dotrzemy do małej osady. W Home of Rihansi, gospodarz zleci nam zdobycie składników do napoju Pure Luck. Jak zwykle nie jest to zbytnio skomplikowane- wystarczy dostarczyć kilka składników niebieskich, czerwonych i żółtych, a zadanie zostanie wykonane i napój stanie się naszą własnością. W Bombah Hall będziemy mogli zlecić gospodarzowi wykonanie broni, warunkiem jest tylko dostarczenie rudy, której dość dużo znajduje się w okolicy (czym lepsza jakościowo ruda, tym lepsza broń). W Keldon's Cottage otrzymamy quest- zgładzić wszystkie Ogry, które panoszą się po terytoriach Alvar, a także znajdują się w Ogre Fort. No, pora kończyć pokojowe odwiedziny i zająć się tępieniem przeciwników. Kierujemy się na południe (pamiętajcie, aby wcześniej odwiedzić Day of the Gods Pedestal), przechodzimy przez kanion i odbijamy na wschód. Czeka nas tu potyczka z jak dotąd nieznanymi przeciwnikami- Wasp Worker, Wasp Sents, Wasp Warrior. Nie są oni zbytnio wymagający, bezproblemowo można ich na dystans wystrzelać z łuków (wcześniej potraktowanych czarem Fire Aura). W namiotach odnajdziemy skrzynie ze złotem, wypełnione pergaminami z czarem Jump. Jak nie trudno się domyśleć, już niedługo będą nam one bardzo potrzebne. Kierujemy się przesmykiem górskim na północ i wchodzimy do gniazda os.

## Wasp Nest

Już na dzień dobry musimy stoczyć walkę z broniącymi ula osami. Będzie to trochę trudne, jednak powinniście sobie z tym poradzić (duże znaczenie będzie miał czar Day of the Gods, dobrze jest też dysponować czarami Bless i Heroism). Zabieramy stoje z miodem (lub czymś co miód przypomina) i podejmujemy kolejną walkę. Jak nie trudno zauważyć w suficie znajduje się dość szeroki otwór, przez który dostają się kolejne Osy. Na szczęście są one dość głupie, i robią to tylko w momencie gdy zbliżymy się do otworu. Można więc zastosować bardzo prostą lecz skuteczną technikę- podbiegamy do dziury w suficie i szybko odbiegamy- do komnaty wpadnie kilka Os które bez trudu eliminujemy. I tak cały czas, aż uda się nam zlikwidować wszystkich znajdujących się powyżej nas obrońców. Gdy już to uczynimy, podchodzimy bezpiecznie do dziury w suficie, rzucamy czar Jump i wskakujemy na wyższy poziom ula. Tu czeka nas podobne zadanie, co przed chwilą- stosując naszą strategię powoli zwabiamy obrońców z góry na nasz poziom i powoli lecz skutecznie ich eliminujemy. Po uporaniu się z nimi, znowu używamy czaru Jump i wskakujemy wyżej. I ponownie czeka nas to samo zadanie. I po raz kolejny na następnym poziomie postępujemy identycznie. Pomału zaczyna się to robić nudne, ale znalezione przedmioty i złoto jakie otrzymamy za sprzedaż Słojów z Galareta i Żądeł w pełni zrekompensuje nam nasze wysiłki. Znajdujemy się w kolejnej z komnat, z której jedynym wyjściem jest prowadzący na południowy wschód tunel. Oczywiście udajemy się w tamtą stronę i dochodzimy do kolejnej komnaty wypełnionej rozwścieczonymi Osami. Walka będzie stosunkowo ciężka, oddziały obrońców są wyjątkowo liczne- starajcie się trzymać Osy na dystans, walczyć w tunelu i co chwila cofać się do tyłu. Gdy już uporamy się z obrońcami powoli wkraczamy do komnaty. Znajdują się w niej dwie dziury- w podłodze i w suficie, z obydwu przedostają się kolejne Osy. Po woli stosując starą strategię pozbywamy się natrętnych obrońców (chociaż mówiąc szczerze to my jesteśmy natrętni, w końcu to nasza drużyna wtargnęła do domu biednych

Osek :-). Wskakujemy na wyższy poziom i zabieramy kolejne słoje. Teraz pozostaje już nam tylko zeskakiwać na dół, eliminować kolejne osy, zabierać znalezione dobra i opuścić ul.

## Alvar

Udajemy się na zachód. Po dość długim marszu dojdziemy do maleńkiej osady. Obowiązkowo odwiedzamy tawernę, aby rozegrać kolejną z partii w Arcomage (Wieża 125, surowce 350- jeśli na początku będziemy posiadali dobre karty militarne, to staramy się zniszczyć przeciwnika, w innym wypadku mozolnie budujemy naszą wieżę). W House of Brandy sprzedajemy flaszki Torbersk Pulp (który znaleźliśmy na samym początku gry na Dagger Wound Island). W skrzyniach jakie znajdziemy w okolicy domostw nie ma nic specjalnie wartościowego, przeważnie różnego rodzaju śmieci. W Bones Residence i Breman Residence, jeśli dostarczymy gospodarzom rudę, otrzymamy zbroję lub różnego rodzaju przedmioty (polecam przeznaczyć całą rudę na produkcję zbroi- naprawdę są one pierwszej jakości). Jeśli potrzebujecie to odpocznijcie w Tawernie, albowiem musimy wyruszyć mostem na zachód, a tam czekają nas kolejne potyczki. Tym razem musimy stawić czoła Ogrom- Ogre Brawler, Ogre Warrior- pamiętajcie, aby zabrać uszy- można sprzedać je za całkiem rozsądną cenę. Odbijamy na zachód (pod mostem znajduje się skrzynia, nie spodziewajcie się jednak, że znajdziecie w niej coś specjalnie wartościowego). Eliminujemy wszystkie napotkane oddziały Ogrów- dość łatwo można je wystrzelać z dystansu (walki w zwarciu raczej nie polecam). Na północnym zachodzie znajduje się Fort Ogrów, niestety, jesteśmy o wiele za słabi by go przeszukać (mówiąc prościej- wejście tam równa się śmierć!). Za to proponuję się mu nieco lepiej przyjrzeć. Przydatny będzie czar Jump (jeśli nie macie już pergaminów to proponuje się w nie zaopatrzyć, lub najlepiej kupić księgę z tym czarem). Ustawiamy się bezpośrednio przed wejściem. Po lewej i prawej stronie, nad nami znajdują się drewniane belki- spróbujcie na nie wskoczyć (nie będzie to takie proste). Kiedy już się to wam uda- ostrożnie przemieszczamy się do przodu i korzystając z czaru Jump wskakujemy wyżej- na mury fortu. Teraz, kierujemy się na wschód- musimy obejść fort dookoła (uwaga na leżące kamienie). Zeskakujemy na dół, do środka fortu. I teraz pewnie zapytacie się- po co to wszystko przecież tu nic nie ma! To tylko pozory. Kliknijcie na południowej ścianie Fortu- znajduje się tam zamaskowana skrzynia ze skarbami, a w środku wspaniały artefakt (warty ok. 30000 złota)! Prawda, że było warto się troszkę pogimnastykować? Dobra, zadowoleni opuszczamy Fort i wracamy do miasta. Sprzedajemy wszystkie nieprzydatne przedmioty (olbrzymią ilość mieczy i sztyletów, jakie znaleźliśmy przy martwych Osach i Ograch), porządkujemy plecaki. W Keldon's Cottage sprzedajemy zdobyte uszy Ogrów- dostaniemy 500 sztuk złota za każdą sztukę. Natomiast w Veldon's Cottage pozbywamy się Wasp Stingers- gospodarz również odkupi je od nas za bardzo przyzwoitą cenę. W ten oto sposób zarobiliśmy całkiem pokaźne ilości złota- proponuje udać się na małe zakupy i troszkę poszaleć. Na koniec wypadałoby odwiedzić salę treningową, zdobyliśmy wszak bardzo dużo punktów doświadczenia- awansujemy o kilka poziomów. Nasz Wampir, otrzymane punkty umiejętności rozdziela na Mind Magic (18) i Shield (5). Devlin przeznacza 9 na Meditation, 7 na Learning, 4 na ID Item i 5 na Water Magic. Fredric inwestuje w rozwój Spirit Magic (5), Body Magic (5), Light Magic (5), Learning (7) i Shield (2). Simon rozwija Body Building (9), Sword (6) i Bow (9). Arius natomiast szkoli się w umiejętności Perception (21), Body Magic (2) i Armsmaster (2). Warto poszukać odpowiedniego nauczyciela i zostać ekspertem od identyfikacji przedmiotów- nie będziemy musieli już korzystać z identyfikacji u sklepikarzy i w rezultacie zaoszczędzimy troszkę gotówki. Pomału nasza drużyna robi się naprawdę silna! Jeszcze trochę i nie straszne nam będą żadne kreatury panoszące się po okolicznych krainach. Zanim to jednak nastąpi, proponuje wybrać się z wizytą do Shadowspire.

## Shadowspire

Zaczynamy od zabrania podków ze stajni i przeszukania skrzyń, które znajdują się w pobliżu. Udajemy się najpierw we wschodnią część miasta, w Kelvin's Home otrzymamy quest do wykonania- dostarczyć składniki potrzebne do sporządzenia napoju Pure Intelect. Po raz kolejny potrzebujemy kilka sztuk każdego ze składników z ich zdobyciem nie będzie najmniejszego problemu, tak wiec w ciągu chwili wykonamy to zadanie. Na wschodzie znajdują się sklepy (ceny dostępnych produktów są znacznie zawyżone, natomiast nasze przedmioty kosztują grosze- odradzam dokonywanie jakiś większych transakcji). Dalej na wschodzie znajduje się potężny budynek Gildii Nekromatów, jednakże póki co nie po co się tam udawać. W zachodniej części miasta, w Home of Mercutura, chęć przyłączenia do naszej drużyny wyrazi Gethric- nie jest on jednak szczególnie dobrym kandydatem, proponuje odprawić go z kwitkiem. W Tantilion's House, zlecone zostanie nam kolejne zadanie- odszukać bardzo cenną dla Nekromatów rzecz- Bone of Doom. Tak się szczęśliwie składa, iż jest ona w naszym posiadaniu (znaleźliśmy ją w Wolf's Den)- oddajemy ją uciesznemu gospodarzowi, dostajemy pokaźną sumkę złota i kolejne punkty doświadczenia za wykonanie następnego zadania. Kolejne nasze kroki skierujemy do Tawerny, w której zaraz po powiedzeniu standardowego "Noc dobra" (takie "dzień dobry" Nekromatów ;-), rozpoczynamy partyjkę Arcomage (Wieża 100, surowce 300- starajcie się znisz-

czyć wieżę wroga, a jeśli okaże się to ponad wasze siły, to rozbudowujcie równolegle własną wieżę). W Taleshire Hall otrzymamy bardzo ważne zadanie- zdobyć Book of Khel. W nagrodę każdy z naszych Nekromatów zostanie awansowany na Licha! W tym celu musimy również zdobyć jeden (albo lepiej kilka) Lich Jars- podobno kilka sztuk posiada obłąkana wiedźma Zanthora. Niestety chwilowo nie jesteśmy w stanie wykonać tego zadania, jednak trzeba je będzie ukończyć w możliwie najszybszym czasie. Na południu w House of Lathaen, gospodarz zleci nam kolejną pracę- uwolnić wampira Korbu (albo przynajmniej odzyskać jego szczątki- ta wersja jest bardziej prawdopodobna). W House Shador, nasz Wampir może zostać Ekspertem w swojej rasie- dzięki temu będzie mógł rzucać bardzo przydatne zaklęcie- lewitacja. W Halbien's Cottage otrzymamy kolejny quest do wykonania- zdobyć Vial of Grave Dirt, która podobno znajduje się w Vampire Crypt. Niestety i to zadanie jest ponad siły naszej drużyny. W Roberts Residence zechce przyłączyć się do naszej drużyny Nekromata Nathaniel. Jest on postacią bardzo wartościową, jednakże przyłączenie go do drużyny w tym momencie nie jest dobrym pomysłem, być może zrobimy to później. Udajemy się do Steeleye Estate- nasz Minotaur będzie mógł zostać mistrzem Percepcji. Natomiast w Home of Benefice dostaniemy kolejne zadanie (kurcze, sporo tu tych zleceń)- dostarczyć gospodarzowi Puzzle Box. Podobno właścicielką tej wspaniałej gry jest Zanthorna, a ponieważ i tak musimy do niej wybrać z wizytą po Lich Jar, będziemy mogli upiec dwie pieczenie na jednym ogniu. Niestety, jeszcze nie teraz :-(. Jeśli macie odwagę to wybierzcie się nam mała wycieczkę po okolicy (proponuje na wschód, w rejon Gildii Nekromatów, na zboczu góry można znaleźć sporą liczbę szkieletów nieostrożnych wędrowców, a przy nich trochę przedmiotów i rudy). Jednakże odradzam jakieś bardziej zdecydowane wycieczki- w okolicy roi się od Szkieletowych Łuczników (mały problem, choć potrafią uprzykrzyć życie) i Wampirów ( ci to potrafią nieźle przyłożyć, gdy się na nie natkniecie proponuję wiać). Naszym następnym celem będzie Ironsand Desert, tak więc postarajcie się złapać statek lub wóz który zawiezie was w tamtym kierunku

## Ironsand Desert

Tradycyjnie zabieramy podkowy i udajemy się na północ do Tawerny. Czeka nas kolejna partyjka w Arcomage (wieża 75, surowce 200)- proponuje skupić się na rozbudowie własnej wieży i jedynie, co jakiś czas tak dla zasady atakować przeciwnika. Dalej na północy w Schmecker's Hovel, odnajdziemy Valoga. Zleci nam on zadanie do wykonania- odnaleźć starożytną krainę Trolli, miejsce z którego Trolle przybyły, a teraz wobec zaistniałej sytuacji, mogłyby znów się tam przenieść. W nagrodę każdy z Trolli jaki znajdować się będzie w naszej grupie, zostanie awansowany na Trolla Wojennego. W Schmecker's Hovel znajduje się również gospodarz- Schmecker, odkupi on od nas za bardzo rozsądną cenę (1000), słoje z Royal Wasp Jelly, które odnaleźliśmy w Wasp Nest (a nie mówiłem, że opłaca się poświęcić trochę czasu na przeszukanie gniazda ?). Czas dokładniej zwiedzić wioskę. Nie znajdują się tutaj żadne sklepy ani nawet świątynia- znacznie utrudni to eksplorację okolicznych terenów. Na południu w Overdune's House mieszka Troll który był świadkiem powstania Ognistego Jeziora. Zgodzi się do nas przyłączyć, udać do Alvar by opowiedzieć całą historię Bastianowi, jednak wcześniej my musimy wykonać pewną nieskomplikowane zadanie- złożyć urnę z prochami jego niedawno zmarłego brata w rodzinnej krypcie położonej poza miastem. W sumie nie będzie to zbytnio skomplikowane, dostępu do niej bronią co jedynie małe grupki przeciwników- zajmiemy się tym niebawem. W pobliżu domu odnajdziemy dwie skrzynie, w których znajduje się troszkę złota. Na zachodzie w Pole's Hovel czeka nas kolejny quest- dostarczyć Potion of Fire Resistance do 6 zagrożonych lawą chat. Problem tkwi w tym, że otrzymujemy jedynie 3 fiolki- pozostałe trzy musimy zdobyć sami. Istnieją dwa rozwiązania- przy odrobinie szczęścia uda się je nam kupić w którymś ze sklepów, albo zrobimy je sami- jednak w tym celu musimy dysponować umiejętnością Alchemii na mistrzowskim poziomie. Tak czy inaczej chwilowo nie jesteśmy w stanie wykonać zlecenego zadania. W Hovel of Greenstrom oddajemy gospodarzowi pierwszy z Potion of resistance, w Hobert's House i Hovel of Mist- pozostałe dwa. Udajemy się na południe. W Talion's Hovel otrzymamy standardowe zadanie do wykonania- dostarczyć składniki umożliwiające stworzenie Potion of Endurence- chyba nie powinniście mieć z tym żadnych problemów. Kontynuujemy wędrówkę na południe i opuszczamy teren miasta. Musimy zmierzyć się z grupkami Gogów (Smoke Gog, Ember Gog, Fire Gog)- nie są one zbyt wytrzymałe, jednak skutecznie uprzykrzają nam życie rażąc ognistymi pociskami- polecam rzucić czar Fire Resistance. Przed nami znajduje się wejście do Troll Tomb, zanim tam wejdziecie proponuje na chwilę odbić na wschód i skorzystać z Fire Resistance Pedestal (+20 do odporności na ogień).

## Troll Tomb

Schodzimy na dół kręconymi schodami. Już za chwilę czeka nas potyczka z lokatorami krypty- Gogami. Mają one bardzo nieprzyjemny zwyczaj wybuchania podczas śmierci- należy być bardzo ostrożnym, gdyż zazwyczaj taka eksplozja powoduje o wiele większe zniszczenia nisz sama potyczka z żywym przeciwnikiem. Najlepszym pomysłem jest walka na dystans, albo zadanie kilka ciosów w zwarciu, następnie wycofanie się do tyłu na bezpieczną odległość i ostateczne zgładzenie przeciwnika za pomocą łuków czy też magicznych pocisków. Odbijamy na północ. Przed nami rozpościera się korytarz zakończony trzema drzwiami. I tu pojawia się bardzo poważny problem. Czeka nas chyba najtrudniejsze zadanie jak do tej pory. Przed nami znajduje się sieć połączonych ze sobą komnat. Daleko na północy znajduje się ta właściwa, do której musimy dotrzeć. Większość z sal wypełniona jest Gogami. Jednakże nie w tym tkwi problem. Cała zabawa polega na tym, że komnaty co chwila zmieniają swoje ustawienie względem siebie- przemieszczają się w pionie i poziomie (oglądaliście może film Cube? Tam zastosowano coś podobnego, oczywiście o wiele większych rozmiarach). Nie istnieje żadna schematyczna droga do celu. Po prostu trzeba troszkę pobiegać po komnatach i spróbować trafić na właściwe ustawienie- będzie to dość czasochłonne. Dla ułatwienia powiem wam, iż sala, do której dążymy znajduje się dokładnie na wprost nas. Podczas podróży przez komnaty starajcie dokładnie trzymać się ustalonego na początku schematu- w moim przypadku było to podążanie schodami w dół- o ile było to akurat możliwe. Co pewien czas wchodźcie do komnaty w której powinno znajdować się przejście do sali do której dążymy- może akurat się wam poszczęści. Jeśli ktoś będzie miał większe problemy- niech pisze, spróbuję pomóc. Tak czy inaczej po krótszym lub dłuższym czasie znajdziecie się przed wejściem do dużej sali- jeszcze tylko potyczka z rezydującymi w niej Gogami, i możemy spokojnie zająć się jej przeszukaniem. Klikamy na kamiennej półce, która znajduje się przed nami (na północy)- pozostawiamy urnę i opuszczamy Kryptę. Nie będzie to jednak takie proste- znów musimy przejść przez dynamiczny labirynt komnat- jednak powrót powinien zająć troszkę mniej czasu.

## Ironsand Desert

Udajemy się do Overdune's House. Podziękuje on nam za wykonanie zadania i zgodnie z umową przyłączy się do naszej drużyny. W tym celu musimy stworzyć wolne miejsce- dymisjonujemy naszego "Świętego" Rycerza- przykro mi Simon, ale takie są prawa rynku pracy ;-). Troll Overdune posiada do rozdysponowania 20 punktów umiejętności: 4 przeznaczamy na Regeneration, 11 na Mace, i 6 na umiejętność Armsmaster- choć mówiąc szczerze nie ma to większego znaczenia. Jak najszybciej udajemy się do Alvar.

## Alvar

Od razu kierujemy się do Gildii Kupieckiej. Obejrzymy krótki film przerywnikowy, streszczający fabułę zaistniałej sytuacji. Kolejne zadanie wykonane, w zamian otrzymujemy kilka nowych, bardzo ważnych dla rozwoju akcji. Musimy uformować przymierza z najpotężniejszymi frakcjami zamieszkującymi terytoria Jadame, tylko sojusz może uratować naszą krainę przed zagładą. Należy podpisać sojusze z Nekromatami z Shadowspire, Świątynią Słońca z Murmurwoods, Łowcami Smoków z Garrote Gorge, Smokami z Garrote Gorge i Minotaurami z Ravage Roaming. Oczywiście nie będzie możliwe zachęcenie do współpracy wszystkich frakcji (wystąpią różnice w poglądach i interesach np. Łowców Smoków i Smoków-co wydaje się dość zrozumiałe), tak więc wystarczy że do naszego przymierza przyłączą się trzy wybrane przez nas ugrupowania. W Thelbourne Residence spotkamy Elfa Ciemności- Jaspa. Wyrazi on chęć dołączenia do naszej drużyny- jest on bardzo wartościowym kompanem, tak więc witamy go z otwartymi rękami. Pozbywamy się oczywiście Trolla Overduna, który spełnił już swoje zadanie i nie będzie nam dłużej potrzebny. Jasp posiada 17 punktów umiejętności do rozdysponowania: 4 przeznaczamy na Earth Magic, 7 na Dark Elf i 5 na Fire Magic. Dodatkowo wypadło nauczyć go posługiwania mieczem i tarczą, a także zakupić potrzebne wyposażenie. Pora wybrać się na większe zakupy- sprzedać bezużyteczne przedmioty znalezione w Ironsand Desert, zakupić nowe księgi z czarami (szczególnie z kanonu magii ognia- dla Jaspa). Wszystkie interesy od dzisiaj powinien przeprowadzać właśnie nasz Elf- podobnie jak Fredrick, posiada on dobrze rozwiniętą umiejętność Merchant, jednak prócz tego dysponuje czarem Glamour, który chwilowo znacznie zwiększa jego prezencję, pozwalając na wynegocjowanie korzystniejszych cen (Merchant +4). W Dervish Estate powinniśmy podnieść umiejętność Dark Elf do poziomu Ekspert- w ten sposób będziemy mogli rzucać kolejny przydatny czar- Traveler's Boon, który zawiera w sobie czary Wizardeye, Feather Fall i Torchlight. Wypadałoby nauczyć również naszego nowego kompana umiejętności Learning. Po tych wszystkich zabiegach powinniśmy po raz kolejny odwiedzić salę treningowa - każda z naszych postaci awansuje o kilka poziomów. Nasz Wampir otrzyma 25 punktów do rozdysponowania- 11 przeznaczamy na Vampires Ability, 4 na Shield, 7 na Leather i 3 na Regeneration. Devlin szkoli umiejętności Water Magic (13), Dark Magic (5) i Meditation (5). Fredric rozwija Body Magic (13) i Meditation (5).

natomiast Arius podnosi umiejętność Plate (9) i Body Magic (3). W Moore Cottage podnosimy umiejętność Shield do poziomu Expert i tak wzmocnieni udajemy się do Ravenshore.

## Ravenshore

W Putnam's Home podnosimy umiejętność Meditation do poziomu Ekspert. Udajemy się na północ, przechodzimy mostem na drugą stronę i odbijamy drogą na zachód. Po długiej wędrówce dochodzimy w pobliże masywnego budynku. Wspinamy się na górę i wchodzimy do Kaplicy.

## Chapel of Esp

Już na początku czeka na nas komitet powitalny. Jednak nie ma się co denerwować- przeciwnicy są wyjątkowo nieporadni (Animalist, Ratman) i nie sprawią nam żadnych problemów. Wchodzimy do północnej sali i skręcamy korytarzem na wschód. W kolejnej napotkanej komnacie, w skrzyniach znajdziemy troszkę złota. Wracamy na korytarz i posuwamy się do przodu. Południowo-wschodnia ściana jest fałszywa- w środku, w ukrytej komnacie stoją cztery skrzynie z kosztownościami, a w jednej z nich znajduje się ser Eldenbrie- do odszukania mamy jeszcze dwa gatunki. Dalej poruszamy się korytarzem, który doprowadzi nas do głównej kaplicy- nie ma tu nic godnego uwagi, więc dalej przemieszczamy się korytarzem. W kolejnej z komnat, w szafach odnajdziemy sporo złota i dość wartościowych przedmiotów. Tak obłowieni opuszczamy Kaplicę.

## Ravenshore

Kierujemy się na północny wschód. Odbijamy na północ i przechodzimy mostem na drugą stronę rzeki (zanim to jednak uczynicie, proponuję dokładniej przyjrzeć się rosnącym w okolicy drzewom- jedno z nich, wysunięte nieco na zachód, kryje w sobie dość przydatny artefakt!). Skręcamy na wschód i toczymy niespodziewanie trudną potyczkę z liczną grupą zamieszkujących tą okolicę Centaurów (Centaur, Centaur Warrior, Centaur Warlord)- koniecznie należy rzucić czar Shield, który redukuje odniesione przez nas obrażenia. Przeciwników eliminujemy po woli, nie rzucajcie się w sam środek walki- łatwiej z daleka wykluczać małe grupki wroga niż stawić czoła całej hordzie. Na polanie w skrzyniach odnaleźć można nieco złota i mało wartościowych przedmiotów. Kontynuujemy naszą wędrówkę- na północy znajduje się Wyrocznia (udzielająca czasami przydatnych porad), a także pierwszy z Obelisków, jakie musimy odnaleźć (jeśli macie zamiar zdobyć ukryty skarb)- na każdym wyryta jest część zagadki, jaką musimy ułożyć, a następnie rozwiązać. Skręcamy na południowy wschód i wchodzimy do Krypty.

## Tomb of Lord Brinne

Z tą kryptą wiąże się dość ciekawa historia. Człowiek o nazwisku Brinne jest (a raczej był) postacią realną- współpracownikiem firmy 3DO i fanatykiem gier RPG. Niestety umarł ok. roku temu ;-(. Tworząc lokacje poświęconą jego imieniu, producenci chcieli oddać mu hołd, co ciekawe podobny motyw pojawia się również w grze Ultima 9. Dobry czas wrócić do gry. Nie zabawimy tu zbyt długo. Udajemy się na północny wschód i wchodzimy do komnaty w centrum, której znajduje się sarkofag ze zwłokami mistycznego rycerza. Po jego przeszukaniu (hm troszkę to nieetyczne), odnajdziemy Flet- potrzebny jest on do wykonania jednego z zadań. Spokojnie opuszczamy grobowiec.

## Ravenshore

Kierujemy się prosto do miasta. Jeśli macie ochotę (i złoto)- zróbcie małe zakupy w okolicznych sklepach. W możliwie najszybszym czasie udajemy się do Garrote Gorge

## Garrote Gorge

Naszą wizytę zaczynamy od odwiedzenia Tawerny. Obowiązkowo rozgrywamy partyjkę Arcomage (Wieża 75, Surowce 200- jednak najłatwiej zniszczyć wieżę przeciwnika). W sklepach możemy zrobić małe zakupy, w ofercie znajdują się znakomite przedmioty, jednak ceny mocno zawyżone! Wchodzimy do Dragon Hunter's Camp.

## Dragon Hunter's Camp

Idziemy prosto do komnaty przywódcy, Charlesa Quixote. Prosimy go, by przyłączył się do naszego sojuszu, jednak Sir Charles nie wykaże większego zainteresowania. Po dłuższej namowie zgodzi się przystąpić do sojuszu, jednak najpierw musimy dostarczyć mu Smocze Jajo o olbrzymiej mocy- chwilowo znajduje się ono w Zog's Fortress w Ravage Roaming. Nie będzie to łatwe zadanie. Wychodzimy.

## Garrote Gorge

Idziemy na północ do wioski. W Stormlance Residence Leane zleci nam zadanie do wykonania- odnaleźć jej ojca lub przynajmniej włócznie, którą posiadał- Ebonest. Gra jest warta zachodu, albowiem jeśli nam się to uda, Rycerze których mamy w grupie (lub będziemy mieli) zostaną mianowani Championami. Ojciec Leane zaginął podczas polowania na Szkieletowe Smoki w Shadowspire, tak więc tam powinniśmy go szukać. Kontynuujemy zwiedzanie miasta, w Arin Residence będziemy mogli podnieść do poziomu Master umiejętność Body Magic. Natomiast w Foestryke Residence otrzymamy kolejne zadanie- odnaleźć Drum of Victory- ten potężny bęben wojenny zaginął podczas potyczki z Nagami, więc prawdopodobnie znajduje się w ich posiadaniu. U Heralda możemy pobrać nauki i zostać ekspertami w walce toporem. W Avalon's Residence otrzymamy kolejny quest- zabić wszystkie Smoki jakie znajdują się w Garrote Gorge- cóż mogę powiedzieć na tę propozycję- dla mnie to czyste szaleństwo! Przynajmniej w tej chwili. Na zachodzie w Clandril's Residence otrzymamy kolejne zadanie, odnaleźć i dostarczyć gospodarzowi Dragonbane Flower. W Maker Residence do poziomu ekspert podniesiemy umiejętność Identify Monster. Pora wybrać się poza miasto. Udajemy się drogą na północny zachód- drogę mogą blokować małe oddziały Nag (Naga, Naga Warrior, Naga Quuen), ze względu na ich wytrzymałość potyczka z nimi nie będzie należała do najłatwiejszych- radzę unikać niepotrzebnych starć i posuwać się do przodu. Nasza droga zaprowadzi nas w góry. Odbijamy na wschód ścieżką górską (lub na przełaj) i bez większych problemów (pod żadnym pozorem nie zaczepiajcie Smoków- są one do nas przyjaźnie nastawione), dochodzimy do Smoczej Jamy.

## Dragon Cave

W Ithilogore's Cave do naszej drużyny zechce się przyłączyć się Smok, a raczej smoczek- przykro mi koleś, ale my już nie używamy smoczków ;-). Podążamy korytarzem na północ. W Scarning's Cave od zamieszkującego jaskinię Smoka otrzymamy zadanie- dostarczyć Dragonbane Flower (hm, widać nie ten kwiatek naprawdę musi być wartościowy skoro i Smoki i ludzie go tak bardzo potrzebują). W Isthon's Cave zlecona zostanie nam praca- zabić wszystkich Pogromców Smoków w Garrote Gorge- hm, to brzmi już bardziej realnie. Schodzimy korytarzem w głąb jaskiń, dojdziemy do Dragon Leader's Cavern. Przywódca Smoków zgodzi się przyłączyć do naszego sojuszu, jednak wcześniej musimy dostarczyć mu Dragon Egg (tak, chodzi mu o to samo jajo, którego zdobycie zlecił nam przywódca Pogromców Smoków). Cóż, wyboru komu będziemy wierni dokonamy, gdy już je odnajdziemy. Dodatkowo smoczy przywódca zleci nam jeszcze jedno zadanie- zniszczyć obóz Pogromców Smoków i jako dowód przynieść Sword of Whistlebone the Slayer. W nagrodę Smoki z naszej drużyny zostaną mianowane na Graet Wyrm. Opuszczamy Jaskinię.

## Garrote Gorge

Powracamy na drogę i udajemy się na północ, aż do rzeki. Wyruszamy na małą wycieczkę jej korytem na zachód. Po krótkim i przyjemnym marszu odnajdziemy czerwony, niepozorny kwiatek- jest to Dragonbane Flower! Kawałek dalej znajduje się drugi! Fajnie, uda się nam wykonać obydwa zadania, nie będziemy musieli dokonywać wyboru. Dalej, na północy odnajdziemy kolejny Obelisk. Wracamy do Dragon Cave, w Scarwing's Cave oddajemy jeden z Dragonbane Flowers gospodarzowi, po czym opuszczamy Jaskinię. Cofamy się nieco do miasta i odbijamy drogą na wschód, a później na północ. Po dość długim marszu dojdziemy pod mury masywnej świątyni. Oczywiście wchodzimy do środka.

## Grand Temple of Esp

Przy wejściu czeka już na nas komitet powitalny. Przeciwnicy (Animalist, Schapeshifter, Lycanthrope, Warerat, Ratman, Bestial Animalist) są jednak totalnymi leszczami, to nie będzie walka tylko pogrom, jedynie olbrzymie szczury (Bestial Schapeshifter i Bastial Lycanthrope) mogą sprawić małe problemy. Wchodzimy zachodnimi schodami na górę. Otwieramy północne drzwi- w komnatach, w szafach odnajdziemy olbrzymie ilości złota i wielce przydatnych przedmiotów (problem stanowić mogą bardzo silne i zmyślnie skonstruowane pułapki). Jeśli macie przy sobie jakieś podkowy, to warto ich teraz użyć i przeznaczyć kilkanaście skill points na podniesienie umiejętności Disarm Trap. Zawracamy i tym razem otwieramy drzwi, które znajdują się na południu. Znajdziemy się w jadalni. W kuchni, w regale odnajdziemy kilka pergaminów z czarami (i możecie mi wierzyć- nie będą to przepisy kucharskie ;-), na zapleczu, w skrzyni- złoto i przedmioty. Wracamy z powrotem na niższy poziom i kierując się na południe wchodzimy do głównej sali- kaplicy. Otwieramy drzwi na wschodzie i przystępujemy do przeszukania zakrystii. W jednej z dalszych, wschodnich komnat, odnajdziemy biurko- z jego lewej strony znajduje się przycisk otwierający tajemne przejście. Wracamy do kaplicy- w miejscu, gdzie niedawno stał ołtarz, w tej chwili znajduje się otwór prowadzący do podziemi- oczywiście musimy je zbadać. W jaskiniach, w jednej ze skrzyń odnajdziemy ser- Wheel of Prelandeau. Kurcze, tyle zachodu dla ukrycia kawałka śmierdzącego sera? Cóż, dobrze, że mamy na niego kupca ;-). Opuszczamy Świątynię.

## Garrote Gorge

Udajemy się prosto do Clandril's Residence i wręczamy podniecionemu gospodarzowi Dragonbane Flower. Kolejne zadanie wykonane, kolejne punkty doświadczenia zdobyte. Najwyższa pora odwiedzić Salę Treningową. Nasz Wampirek otrzymał 13 punktów umiejętności, 7 przeznaczamy na Vampires Ability, 4 na Regeneration. Devlins otrzymał 15 punktów i aż 13 z nich przeznacza na rozwój Dark Magic. Fredrick inwestuje w rozwój Spirit Magic (13), Arius rozwija Body Magic (4), Body Building (7), Armsmaster (7), Disarm Trap (5), natomiast Jasp szkoli się w posługiwaniu Magią Ognia (13). Wypadałoby odwiedzić Slayer Residence i podnieść do poziomu ekspert umiejętność Armsmaster, a także Kern Residence by doprowadzić umiejętność Spirit Magic do poziomu Master. Umożliwi nam to korzystanie z tak przydatnego czaru jakim jest Rise Dead- pozwalający wskrzeszać zmarłych towarzyszy. Pora po raz kolejny odwiedzić Nekromatów z Shadowspire.

## Shadowspire

Wypadałoby w końcu nauczyć Jaspa umiejętności Meditation- punktów mana nigdy nie za dużo. W House Umberpool podnosimy umiejętność Dark Magic do poziomu master. Dzięki temu możemy nauczyć się jednego z najlepszych czarów ofensywnych dostępnych w grze- Dragon Breath- jest on w stanie za jednym zamachem powalić grupkę przeciwników, niestety "kosztuje" aż 50 punktów mana- należy używać go w tylko ściśle określonych sytuacjach (np. atakuje nas zwarta grupka bardzo silnych przeciwników). A i jeszcze jedna ważna wiadomość- Oddech Smoka zadaje również obrażenia naszej drużynie, tak więc traktujcie nim nieco oddalonych od nas wrogów. Koniecznie wybierzcie się na zakupy i zakupcie wszystkie dostępne czary z kanonu Magii Ciemności (będzie to niezwykle kosztowna, lecz przydatna inwestycja). W Dirthmoore do poziomu Master podniesiemy Vampire Ability- będziemy mogli rzucać zaklęcie Charm- nie wiele różniące się od tego z Kanonu Magii Umysłu- ogólnie mało przydatne. Pora dokładniej zwiedzić okolice poza miasteczkiem. Udajemy się na drogę na północ, likwidując wszystkich napotkanych przeciwników. O ile z łucznikami nie będzie problemów (Skeleton Bowman, Akeleton Hunter, Skeleton Archer), to Wampiry mogą sprawić nieco trudności (Vampire Minion, Vampire, Greater Vampire)- szczególnie ten ostatni jest zabójczo niebezpieczny- pod żadnym pozorem nie walczcie z nim w zwarciu, albowiem potrafi boleśnie ugryźć (olbrzymie obrażenia otrzymuje każdy z członków naszej drużyny), czy też pozbawić swoją ofiarę wszystkich punktów mana (czyniąc naszych magów praktycznie bezużytecznymi). Na wschód od drogi znajduje się wejście do Wampirzej Krypty.

## Vampire Crypt

Już na "dzień dobry" czeka nas nieprzyjemne starcie, dlatego przed wejściem zawsze opłaca się rzucać na naszą drużynę wszelkie czary zwiększające jej możliwości bojowe (ja zazwyczaj stosuję kombinacje: Bless, Heroism, Haste, a jeśli spodziewam się szczególnie trudnej potyczki, to jeszcze Shield, Regeneration, i wszelkiego rodzaju czary zwiększające odporność na magie poszczególnych żywiołów. Później wraz z rozwojem gry przydatne, a właściwie to obowiązkowe, będą również czary: Stone Skin, Day of the Gods, Hour of Power). Początek jest trudny, albowiem przeciwnik znajduje się bardzo blisko nas, nie mamy możliwości manewru i musimy walczyć w zwarciu. Na Greater Vampire opłaca się rzucić czar Shrinking Ray- jednak niech was wtedy nie zwiedzie ich zmniejszona forma- mimo wszystko są bardzo niebezpieczne (siła ich ugryzień pozostaje niezmieniona). Przed nami znajdują się dwa regały z półkami- na jednym odnajdziemy składniki magicznych napoi, na drugim- gotowe Potion of Speed Boost, zwiększające tymczasowo naszą szybkość- oczywiście szybciutko je wypijamy (choć wcześniej można zwiększyć ich siłę działania, za pomocą katalizatorów o większej niż napoje sile- nasz alchemik nie powinien mieć problemów z ich przygotowaniem, można wykorzystać np. skrzydła Os, jakie zdobyliśmy w Wasp Nest). Wchodzimy do zachodniej komnaty i popychamy stojący na środku sarkofag- odsłoni się zejście do podziemi. Kolejne potyczki z rozwścieczonymi wampirami- tym razem mamy jednak tę przewagę, że w przypadku większego zagrożenia, zawsze możemy się wycofać do tyłu, i znów razić wroga z dystansu. W jaskini na zachodzie, w skrzyniach, odnajdziemy sporo złota, a także księgi z czarami- część z nich będziemy mogli wykorzystać w najbliższym czasie. Posuwamy się dalej tunelem na północny wschód. W ostatniej z komnat, w trumnie znajduje się Vial of Grave Earth. Niestety pojawia się tu mały problem, gdy tylko wkroczymy do sali, otworzą się ukryte komnaty, z których wybiegną Wampiry, skutecznie odcinając nam drogę odwrotną. Istnieją dwa dobre sposoby na rozwiązanie tej sytuacji- albo wkraczamy tylko kawałek do komnaty i w momencie, gdy wampiry będą wybiegać- szybko cofamy się do tyłu i w sposób standardowy prowadzimy walkę, cofając się do tyłu w przypadku zagrożenia i po ich unicestwieniu spokojnie powracamy, by zabrać Butelkę z Ziemią z Grobu, albo stosujemy wariant zręcznościowy- wpadamy do komnaty, zabieramy Buteleczkę, czekamy aż Wampiry wyjdą z kryjówki i wejdą do komnaty- wtedy bawimy się z nimi w "berka"- ustawiając je tak, by odsłoniły wyjście- i błyskawicznie uciekamy. Przyznam, że ten drugi wariant jest prostszy, jednak o wiele bardziej ryzykowny (mała przestrzeń, na której bawimy się w "berka" naraża nas na przypadkowe ugryzienia). Po zdobyciu Vial of Grave Earth opuszczamy Kryptę.

## Shadowspire

Na wschód od drogi znajduje się kolejny z Obelisków- wypadałoby go odwiedzić. Powracamy do miasta i w Hallien's Cottage oddajemy Buteleczkę z Grobową Ziemią- kolejne zadanie wykonane. Udajemy się drogą na wschód, wspinamy się na wzgórze i wchodzimy do Gildii Nekromatów.

## Necromancer's Guild

Wchodzimy po schodach. Komnata na wprost nas jest zamknięta, udajemy się wschodnimi schodami na górę. Cały czas podążamy przed siebie, schodzimy schodami na dół i używamy windy (uruchamia się ją przyciskiem). Na samej górze, w Sandro/Thant's Throne Room, zagadujemy Sandro czy przypadkiem nie przyłączyłby się do naszego sojuszu. Wyrazi on zgodę, jednak wcześniej będziemy musieli wykonać zlecone przez niego zadanie- zdobyć Nightshade Brazier z Temple of the Sun. Ciekawe co na to powiedzą Klerycy z Świątyni Słońca? Opuszczamy Gildię i udajemy się konno do Ironsand Desert.

## Ironsand Desert

W zasadzie to wpadliśmy tu tylko na chwilkę. W Tarent Hovel podnosimy umiejętność Regeneration do poziomu ekspert, a w Hovel of Mist- Water Magic do poziomu master. Szczególnie ta ostatnia inwestycja przyniesie nam olbrzymie korzyści- nasz Nekromata będzie mógł nauczyć się dwóch superprzydatnych czarów- Town Portal (umożliwiającego natychmiastowy teleport do miejsc, w których już byliśmy i piliśmy wodę z umieszczonej tam fontanny (niestety, nie wszystkie miasta ją posiadają), a także Enchant Item (nadający zwyczajnym przedmiotom magiczne właściwości). W celu ich zdobycia udajemy się do Alvar.

## Alvar

Szybko odwiedzamy sklepy i kupujemy potrzebne nam księgi. Warto użyć czaru Enchant Item na całym naszym wyposażeniu (raz jeszcze przypominam- przedmioty muszą być zwykłe- nie posiadać żadnych dodatkowych cech, a także być odpowiedniej jakości (być warte ok. 400 sztuk złota). Od tej pory, każdy zdobyty przedmiot traktujemy czarem Enchant Item- nawet jeśli okaże się dla nas nieprzydatny- to jego cena znacznie wzrośnie- u sklepikarzy otrzymamy więcej złota. Udajemy się do Dagger Wound Island (oczywiście rzucając czar Town Potral, lub jeśli nie możecie tego uczynić- to najpierw do Ravenshore, a stamtąd statkiem).

## Dagger Wound Island

W Thadin's House podnosimy do poziomu ekspert umiejętność Leather. W House of Grvic zostaniemy ekspertami kanonu Magii Ziemi (od tej pory można nauczyć się niezwykle przydatnego zaklęcia- Stone Skin). W Menasaur's House, do poziomu ekspert podnosimy Body Building, a w Bone's House zostajemy ekspertami Zbroi Płytowej. Czas zwiedzić okoliczne, nieznane nam wysepki. Rzucamy czar Water Walk i idąc po wodzie kierujemy się na południowy wschód. W niedługim czasie naszym oczom ukaże się sporej wielkości wyspa, a na niej okazały budynek. Wchodzimy do Biblioteki.

## Uplifted Library

Nie ma co, trafiliśmy w sam środek piekła! Przeciwnicy są wyjątkowo silni (Triton, Triton Warrior, Triton Crusader, Boulder), już w pierwszej chwili spadną na nas liczne ciosy. Przed wejściem trzeba rzucić wszystkie możliwe czary zwiększające siłę i wytrzymałość naszej drużyny i pilnować by wciąż były aktywne. Podczas walki z olbrzymimi kamieniami, należy pamiętać, by ostatecznie uśmiercać je z dystansu, albowiem bardzo nieprzyjemnie eksplodują (podobnie jak znane już wam Gogi), powodując spore zniszczenia w naszych szykach. Wjeżdżamy windą na górę- kolejna potyczka z siłami wroga. Tym razem warto przeszukać regały z książkami (także na wyższym poziomie)- odnajdziemy pergaminy z potężnymi, bardzo przydatnymi czarami (przy odrobinie szczęścia będzie to np. Day of the Gods, czy też Hour of Power)- należy je bezwzględnie wykorzystać w kolejnych starciach. Znów korzystamy z windy i toczymy walkę na wyższym poziomie biblioteki. Po raz kolejny opłaca się przeszukać regały. I znów wjeżdżamy na wyższy poziom. Przeszukujemy regały, a także wciskamy przycisk umieszczony na górnym poziomie- zjedzie winda, która zabierze nas do ukrytej komnaty. W skrzyni znajdziemy księgę, dla której każdy z Nekromatów gotowy jest oddać życie- Lost Book of Khel. Opuszczamy Bibliotekę i udajemy się do Murmurwoods (np. za pomocą Town Portal przenosząc się do Alvar, a stamtąd, niestety, pieszo do Murmurwoods).

## Murmurwoods

Dokładnie zwiedzamy miasto. Na zachodzie, w Snowtree Residence, otrzymamy zadanie do wykonania- dostarczyć księgę Prophecies of the Sun. Tak się szczęśliwie składa, że już ją posiadamy (znaleźliśmy ją Abandoned Temple)! W nagrodę nasz Kleryk zostanie mianowany Klerykiem Słońca, co znacznie podniesie jego współczynniki. W Dantillion's Residence gospodarz udzieli nam informacji na temat zaginionej Cauri (mam nadzieję, iż pamiętacie, że mamy ją odnaleźć), podobno wybrała się ona do Kamiennych Kręgów Druidów, i jak do tej pory nie powróciła. Dodatkowo otrzymamy pergamin z czarem Stone to Flash (zachowajcie go albowiem będzie on nam niezwykle potrzebny!). Na zachodzie znajduje się Tawerna, w której rozgrywamy kolejną partię Arcomage (wieża 100, surowce 300- budujemy własna wieżę). Do wykonania zadania pozostały jeszcze tylko dwa zwycięstwa! W Mirhrit Residence do poziomu ekspert podnosimy umiejętność Learning. Na północy w pobliżu Temple of the Sun w Tank Residence otrzymamy standardowe zadanie- dostarczyć składniki potrzebne do stworzenia Potion of Pure Personality- chyba tak doświadczonym graczom jak wy nie sprawi to większych trudności :-). Pora odwiedzić sklep i zakupić wszystkie możliwe czary z Kanonu Magii Światła- potrzeba na nie olbrzymie ilości złota (przypominam, aby wszelkie transakcje przeprowadzał nasz Elf, rzucając wcześniej czar Glamour), jeśli wasz budżet nie pozwala na zakup wszystkich, to pamiętajcie, że najważniejsze są Paralize (cudowne zaklęcie paraliżujące wroga- możemy spokojnie go zgładzić, a on nawet nie ruszy palcem- żadne Smoki nie są nam już straszne) i Day of the Gods (znacznie zwiększający nasze współczynniki). Na zachodzie znajduje się wejście do Temple of the Sun.

## Temple of the Sun

Po prawej stronie znajduje się wejście do Temple of the Sun Leader Room. Po dłuższej rozmowie, Oskar wyrazi zgodę na przyłączenie się do naszego sojuszu, jednak-

że wcześniej musimy wykonać dla niego przysługę- zniszczyć Skeleton Transformer, który znajduje się w Gildii Nekromatów. Hm, po raz kolejny stajemy przed wyborem opowiedzenia się za jedną ze stron. Komu będziemy wierni? Chwilowo i tak nie jesteśmy w stanie wykonać żadnego ze zleconych zadań, tak więc problem wyboru zostawiamy na później. Wychodzimy i udajemy się do Ravenshore, a stamtąd statkiem Wind do krainy Minotaurów- Ravage Roaming.

## Ravage Roaming

Zaczynamy od przeszukania skrzyni- odnajdziemy troszkę złota. Pora odwiedzić tawernę i rozegrać przedostatnią już partię Arcomage (Wieża 150, Surowce 400- najłatwiej zniszczyć jest wieżę przeciwnika). Kierujemy się na zachód i wspinamy na wzgórze. W Glavinn's Home otrzymamy standardowe zadanie- dostarczyć składniki do napoju Pure Accurency- jak zwykle wystarczy zdobyć po kilka składników każdego rodzaju (jeśli ich akurat przy sobie nie macie, to rozejrzyjcie się po okolicy). Udajemy się drogą na zachód. Przeciwnicy, którzy staną nam na drodze mogą sprawić nieco problemów (Brass Gorgon, Bronze Gorgon, Iron Gorgon), albowiem najsilniejsze okazy posiadają po 330 punktów życia i potrafią zamieniać naszych bohaterów w kamień! Przydatne będzie zaklęcie Protection Magic (kanon Magii Ciała), które uchroni nas przed taką przykrą niespodzianką (a także przed kilkoma innymi). Dalej na zachodzie znajduje się wejście do Balthazar's Lair. Oczywiście wchodzimy (a raczej wpadamy) do środka.

## Balthazar's Lair

Już na samym początku czeka nas małe starcie z siłami wroga (Triton, Triton Warrior, Triton Crusader)- tylko ci ostatni stanowią większe wyzwanie. W Thany's House od mieszkającego tam Minotaura otrzymamy dość trudne zadanie- mamy odnaleźć i uwolnić Minotaury uwięzione przez powódź (jak widać nie tylko nasz wspaniały kraj ma z nimi problemy ;-) na niższych poziomach jaskiń. Pora zabierać się do roboty. Przełączamy znajdującą się naprzeciwko nas dźwignię (A) i schodzimy na dół korytarzem. Kolejna potyczka z Tritonami- możecie zastosować łatwy trik- starajcie się walczyć z nimi będąc ustawionymi na samej górze kładki, która prowadzi na dół- zanim przeciwnik do was dotrze, zdążycie skutecznie go osłabić (dodatkowym plusem jest fakt, że przy każdym celnym trafieniu wrogowie będą osuwać się na dół kładki). Przestawiamy następną dźwignię (B) i udając się na wschód schodzimy do kolejnej komnaty, w której znajdują się dwa zalane sklepy i dwie dźwignie (C,D). Jak już pewnie zauważyliście, trzeba będzie pobawić się troszkę dźwigniami, ustawić je (a będzie ich dość sporo) we właściwej kolejności. Przestawiamy tą z prawej (D) i wracamy z powrotem na górę i tym razem kierujemy się na południe. W kolejnej z sal odnajdziemy dwa zalane domy i następną z dźwigni (E), którą oczywiście przestawiamy. Powracamy do komnaty z zalanymi sklepami i schodzimy na dół- kolejne dwa zalane sklepy i trzy dźwignie. Przestawiamy środkową (G), wracamy na górę i przestawiamy tą z lewej (D). Udajemy się na górę i tym razem na zachód- sala z fontanną. Warto pić z niej wodę- leczy rany, a także umożliwi nam szybkie przenoszenie się do Balthazar's Lair za pomocą czaru Town Portal. Schodzimy do komnaty na północ- kolejne zalane domy i kolejna dźwignia, którą trzeba przesunąć (J). Wracamy do komnaty ze sklepami i przesuwamy dźwignię z prawej (C). Teraz z powrotem na górę, na południe do sali z zalanymi domami- po raz kolejny przesuwamy dźwignię (E). Wracamy do komnaty z dwoma sklepami i trzema dźwigniami- przesuwamy pierwszą z lewej (F). Włączamy bieg wsteczny i do góry- cel- kolejna dźwignia (D). Znów biegniemy do sali z fontanną, lecz tym razem schodzimy na zachód. W komnacie znajduje się sklep i kolejne z zalanych domów. Przesuwamy dźwignię (I) i znów wracamy do sali ze sklepami- przestawiamy dźwignię z prawej (C). To już prawie koniec, teraz wracamy na górę, do komnaty na południe, schodzimy na dół zakręcającym korytarzem, pozbawiamy życia kolejnych Tritonów i schodzimy na dół do północnej sali. Znajduje się tu mała, niepozorna dźwignia, którą należy oczywiście przesunąć. Uf, sytuacja w jaskiniach opanowana, woda wydalona na zewnątrz, możecie delektować się krótkim filmikiem przerywnikowym. Schodzimy na zachód do Minotaur Leader's Room. Wdzięczny za pomoc Masul bez chwili wahania zgodzi przyłączyć się do naszego przymierza! No to już jest coś, kolejne zadanie wykonane. Wychodzimy i udajemy się na górę- świątynia w której możemy wyleczyć naszych wspaniałych bohaterów. Schodzimy na południe i odbijamy na wschód- odnajdziemy salę ćwiczeń, którą wypadałoby odwiedzić. Po treningu nasz Wampir 18 punktów przeznacza na ID Monster, a także 11 na umiejętność Sword. Devlin rozwija Air Magic (18), Meditation (6) i Alchemy. Fredric inwestuje w rozwój umiejętności Light Magic (13), Mace (9), Shield (5) i Chain (3). Arius trenuje umiejętność walki toporem (18), Body Building (5) i Armsmaster (5). Jasp rozwija Meditation (9), Learning (9), Armsmaster (9) i na koniec- Bow (5). Wracamy na górę i kontynuujemy zwiedzanie odbudowanych przez Minotaury jaskiń. W komnacie na wschód od Świątyni, w Stormeye's House do poziomu Master podnosimy umiejętność Air Magic. Jak ważne jest to posunięcie, przekonacie się już niedługo, gdy tylko kupicie czary poziomu mistrzowskiego. W Tesslar's House otrzymamy quest, za którego wykonanie czeka nas warta zachodu nagroda- nasz Minotaur zostanie mianowany na Minotaur Lord. Niestety zadanie nie będzie proste- musimy odnaleźć Axe of Balthazar. Podobno posiadają go Krasnoludy Ciemności mieszkające w kopalniach w okolicy Alvar. Aby mieć pewność, że odnaleźliśmy właściwy topór, powinniśmy udać się do Dagger Wound Island, do naszego dobrego znajomego Deandrosa- on z łatwością powinien go zidentyfikować. W górnych rejonach jaskiń odnajdziemy do niedawna jeszcze zalane sklepy. Jakość przedmiotów, jaką zaoferują nam sklepikarze, budzi podziw- po prostu najwyższa jakość, jednak ceny dość kosmiczne! Mimo to proponuję wydać troszkę złota. Na zachodzie, w komnatach w pobliżu fontanny nie odnajdziemy nic wartego uwagi. Wspinamy się na górę, odwiedzamy Thany's House i odbieramy podziękowania od gospodarza. Będzie on nam tak wdzięczny, że zechce się nawet przyłączyć do nasze drużyny- niestety jest on na tyle słaby, że z czystym sumieniem możemy mu odmówić. Wychodzimy na powierzchnię.

## Ravage Roaming

Rzućcie na naszą drużynę wszystkie możliwe czary pomocnicze i zwiększające jej siłę. Nie zapomnijcie o Protection Magic! Pora pobawić się troszkę z byczkami. Udajemy się na południowy zachód- kolejny obelisk. Pozbywamy się natrętnych Gorgon i odbijamy na północ. Na jednym ze wzgórz znajduje się Test of Accurency- aby go zdać nasza postać powinna mieć ponad 100 punktów przy współczynniku Accurency (warto rzucić np. czar Day of the Gods)- nagrodą będzie +7 punktów umiejętności. Rzucamy czar Water Walk i przechodzimy przez rzekę i kierujemy się na północ. Przed waszymi oczami powinna ukazać się masywna Forteca Ogrów- wejście do niej znajduje się od zachodu. W ekspresowym tempie pozbywamy się nachalnych Ogrów, wkraczamy do środka i zaczynamy rabować! Warto pozbierać podkowy, pokrzepić się płynami z beczek i kotłów, a także przeszukać skrzynie znajdujące się z lewej strony- w jednej z nich odnajdziecie artefakt! Kierujemy się na zachód i wchodzimy na wały. Na północy znajduje się pierwsza skrzynia- olbrzymie ilości złota. Kolejna znajduje się na wschodzie. Zawracamy. Na południu znajduje się trzecia, a odbijając na wschód odnajdziemy czwartą. To się nazywa łatwy zarobek :-). Schodzimy na dół i wchodzimy do środka Fortecy (wejściem na północnym zachodzie).

## Barbarian Fortress

Jako komitet powitalny czeka na nas liczna grupka Ogrów (Ogre Brawler, Ogre Warrior, Ogre Mage Apprentice, Ogre Mage, Mercenary, Solider of Fortune)- jak zwykle najtrudniejsze są początki. Idziemy na wschód i wchodzimy na górę- przestawiamy dźwignię, która wystaje ze ściany. Udajemy się na północ, skręcamy na zachód i schodzimy na dół i kierując się na południe wchodzimy do podziemi. Podążając na wschód dotrzemy do małego labiryntu. Udając się na północ odnajdziecie dwie komnaty, w każdej znajdują się szafy wypełnione złotem i cennymi przedmiotami. Na wschodzie kolejna komnata- kolejna szafa. Następnie wypadałoby zagłębić się bardziej w korytarze labiryntu i podążyć na południe. Prawdopodobnie dość szybko natkniecie się na zdecydowany opór przeciwnika, gdzieś w okolicy znajduje się przywódca- Zag. Bydlak ma 400 punktów życia, jeśli jednak dysponujecie czarem Paralize, to powinniście ubić go w sposób absolutnie bez stresowy. Idziemy południowym korytarzem aż do samego końca, czyli okrągłej komnaty, w której znajduje się skrzynia (jak zwykle złoto i przedmioty). Warto dokładniej przeszukać jaskinie, na południowej ścianie, nieco z lewej strony, na wysokości oczu- znajduje się ukryty przycisk (o bardzo małych wymiarach)- otworzy on wejście do ukrytej komnaty. W środku znajdują się dwie skrzynie, w jednej z nich odnajdziemy poszukiwane przez wszystkie Smoki i Pogromców Smoków- Dragon Leader's Egg. Nasze plecaki są praktycznie zapełnione znalezionymi przedmiotami- wypadałoby je sprzedać. I w tym właśnie celu teleportujemy się do Alvar.

## Alvar

Odwiedzamy sklepy, sprzedajemy niepotrzebne wyposażenie, robimy generalne porządki. Korzystając z okazji należy bezsprzecznie kupić nowe księgi z czarami. Takie cudeńka jak Invisibility (czyniący naszą drużynę niewidzialną dla wrogów), czy też Fly (pozwalający na latanie niczym ptaszek), znacznie usprawnią podróż po krainach i ułatwią wykonanie zadań, które na nas jeszcze czekają. Szczególnie czar Fly ma olbrzymie znaczenie- dzięki niemu dotrzemy do miejsc do tej pory niedostępnych (szczyty górskie), szybciej będziemy przemieszczać się w terenie (co zrozumiałe o wiele szybciej lata się niż chodzi), a także znacznie ułatwi potyczkę z niektórymi napotkanymi przeciwnikami (np. zamiast walczyć z Gorgonami czy też Ogrami- wystarczy wznieść się w powietrze na "bezpieczną" wysokość i razić ich z łuków czy też czarów, samemu pozostając niezagrożonym). Od tej pory pilnujcie by czar Fly był wciąż aktywny- nie będę o tym więcej przypominał ;-). No my tu gadu, gadu, a robota czeka. Pora wypróbować w praktyce te wspaniałe możliwości, jakie ze sobą niesie możliwość latania. Niczym ptaszki fruniemy sobie na zachód i na szczycie góry (dla tych, co nie wiedzą przypominam, że klawiszem Page Up wzbijamy się do góry, zaś Insert- opadamy na dół), likwidujemy wszystkie napotkane Ogry (dokładnie przeczeszcie teren, żaden nie może umknąć). Powinniście odnaleźć kilka sztuk bardzo wartościowej rudy. Teraz fruniemy na wschód- kolejne wzgórze, na którym można odnaleźć olbrzymią ilość składników potrzebnych do warzenia magicznych napoi. Osy które będą próbowały nam w tym przeszkadzać nie stanowią żadnego zagrożenia (a pamiętacie, jak jeszcze nie tak dawno temu strasznie męczyliśmy się, przeszukując ich gniazdo?). Znów lecimy na wschód- kolejne wzgórze, kolejne Osy, kolejne składniki napoi i trochę rudy. Dodatkowo odnajdziecie kolejny z Obelisków- nie zapomnijcie go dotknąć (w tym całym zamieszaniu łatwo go przeoczyć). No i jeszcze polecimy sobie na zachód, przeszukać znajdującą się tam Fortecę Ogrów (skoro ostatnio tak nam dobrze poszło, to i teraz nie powinno być większych trudności).

## Ogre Fortress

Tradycyjnie komitet powitalny (Ogre Mage, Oge Magi, Ogre Broler, Ogre Warrior, Mercenery Capitan, Solider of Fortune) może przyprawić o gęsią skórkę i sprawić nieco kłopotów. Kiedy już się jednak z nimi rozprawicie i wyle-

czycie rany- udajemy się na północ (kolejna trudna potyczka) i wchodzimy schodami na górę. Uwaga, na półpiętrach zainstalowane są dość zmyślne pułapki- starajcie się przebiegnąć możliwie najszybciej. Idziemy na południowy wschód i wchodzimy do sali tronowej, w której odnajdziemy dwie skrzynie ze skarbami (nic specjalnie interesującego). Przy wejściu, z prawej strony znajduje się mały przycisk, otwierający wejście do podziemi fortu- należy go oczywiście wcisnąć. Wychodzimy drugim z wyjść i po zejściu na dół eliminujemy wszystkich napotkanych przeciwników (będzie ich tam całkiem sporo). Wracamy do głównej komnaty i zeskakujemy do podziemi. Podążamy prosto korytarzem, w niedługim czasie wjedziemy do dużej jaskini. Odbijamy na południe i idąc do końca wspinamy się na górę. Opór ze strony wroga będzie dość duży- powoli, lecz systematycznie eliminujemy kolejne Ogry. Przy zwłokach któregoś z nich odnaleźć powinniśmy klucz, a dokładniej mówiąc to musimy odnaleźć dwa klucze (spokojna głowa, wystarczy zabić wszystkich i przeszukać ciała). W kolejnej z komnat znajduje się cela, w której uwięziona jest córka Ariona- całkiem ładna szczurzyca (oczywiście jak ktoś gustuje w takim typie kobiet ;-). Kolejne z zadań wykonane, nie musicie się już o nią martwić- sama trafi do domu. Powracamy do przeszukiwania jaskiń- na południu eliminujemy wszelkie pozostałe Ogry, opróżniamy beczki i po upewnieniu się, że nie przeżył żaden z paskudnych Ogrów opuszczamy Fortecę.

## Alvar

W House of Lightfinger do poziomu Master możemy rozwinąć umiejętność Disarm Trap. W Moore Cottage do poziomu Ekspert wypadałoby podnieść umiejętność Shield. Udajemy się do Valdon's Cottage i sprzedajemy zdobyte Wasp Stingers. Obok w Keldon's Cottage gospodarz podziękuje nam za wybicie wszelkich Ogrów jakie znajdowały się na terenia Alvar, a także odkupi wszystkie zdobyte uszy- 500 sztuk złota za sztukę. Odnalezioną rudę można przerobić na zbroje czy też bronie, rzucamy czar Town Portal i przenosimy się do Ravenshore.

## Ravenshore

W Putnam's House do poziomu Ekspert możemy rozwinąć umiejętność Meditation, a w Tonnsaver Hall umiejętność Mace. Opłaca się również odwiedzić Hunter's Hovel i do poziomu Master rozwinąć umiejętność Axe. Szybko lecimy na zachód do Smuggler's Cove.

## Smuggler's Cove

Od razu udajemy się do Ariona, który pięknie podziękuje nam za uwolnienie córki. I to by było tyle ;-), teleportujemy się do Shadowspire.

## Shadowspire

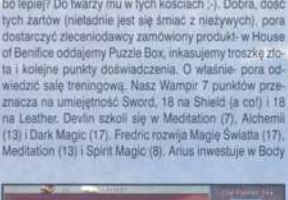
Rzucamy na naszą grupę wszelkie czary ochronne i pomocnicze i lecimy na małą wycieczkę krajoznawczą. Na południowym zachodzie czeka nas kilka mało przyjemnych potyczek ze Skeletal Dragons- najłatwiejszym sposobem na ich unicestwienie jest wykonanie operacji zwanej "szybka szarża". Polega ona na tym, że błyskawicznie podlatujemy bardzo blisko do przeciwnika, i będąc w czasie rzeczywistym (a nie systemie turowym!), walimy, ile wlezie w naszego wroga! Żadne czary, żadne łuki- po prostu siła naszej stali (bardzo przydatne będą czary Heroism i Bless). Sposób bardzo skuteczny przeciwko pojedynczym przeciwnikom, idealny jeśli wróg (tak jak te Smoki) skutecznie razi nas z dystansu, albowiem standardowa wymiana ognia zawsze wyrządzi w naszych szeregach dość duże straty. Kolejnym plusem "szybkiej szarży" jest (jak sama nazwa wskazuje) szybkość, z jaką rozprawimy się z przeciwnikami- zajmie nam to dosłownie chwilkę, podczas gdy w systemie turowym tracilibyśmy cenne minuty. Tak więc warto zapamiętać ten sposób walki, z czasem gdy nasza drużyna będzie coraz silniejsza, będziemy stosować go coraz częściej. Po uporaniu się ze Szkieletowymi Smokami wchodzimy do Laboratorium Szalonego Nekromaty.

## Mad Necromancer's Lab

Wyzwanie, jakie musimy tu podjąć, będzie dość duże, jednak opłaca się starać- jednocześnie wykonamy kilka zleconych nam zadań. Początek znośny- kilka Kościstych Smoków i Nekromatów. Otwieramy drzwi prowadzące na zachód- pułki z eliksirami i składnikami. Kolejne drzwi, a za nimi prawdziwa rzeźnia- Dark Path Journeyman, Necromancer i Master Necromancer dysponują olbrzymią siłą ognia- zalecam szczególną ostrożność, nie szarżujcie tylko spokojnie, najlepiej pojedynczo wykańczajcie przeciwników. Po raz kolejny niezwykle przydatny okaże się czar Paralize. Schodzimy na dół schodami i docieramy do dość okazałego labiryntu. Udajemy się na wschód, aż do samego końca, gdzie korytarz się rozgałęzia. Odbijamy na południowy wschód. Znowu idziemy aż do końca korytarza, w pobliskiej skrzyni odnajdziecie Lich Jar, trochę przydatnych przedmiotów i złota. Cofamy się kawałek, w kolejnej skrzyni znajdziemy następny Lich Jar i inne przedmioty. Zawracamy do rozgałęzienia korytarzy i kierujemy się na północny wschód, następnie wraz z korytarzem skręcamy na zachód. Uwaga na potężne pułapki, aby ich uniknąć należy poruszać się blisko przy jednej ze ścian. Na północy kolejne pułapki, w następnej z komnacie odnajdziemy dwie skrzynie (niestety odnajdziemy również sporo przeciwników), a w nich dwa pożądane przez nas przedmioty- Puzzle Box i włócznię Ebonest. Opuszczamy labirynt, udajemy się do wyjścia. Jednak jeszcze nie wychodzimy. Do przeszukania pozostały jeszcze komnaty znajdujące się na wschodzie- kolejne potyczki z przeciwnikami, odnajdziemy regały z książkami, pergaminami z czarami, eliksiry i mnóstwo przydatnych składników. Wracamy do głównej komnaty i windą udajemy się na górę. W komnacie, za drzwiami, znajduje się Blazen Stormlance! Niestety to jeszcze nie koniec naszych problemów- albowiem ciąży na nim potężna klątwa i bez naszej pomocy sam sobie z nią nie poradzi. Podobno jego przyjaciel Dervish Chevron mieszkający w Ravenshore może stworzyć lekarstwo, które potrafi przezwyciężyć klątwę. Oczywiście podejmujemy się je dostarczyć. Wychodzimy.

## Shadowspire

W Taleshire Hall oddajemy Lost Book of Khel. Ponieważ posiadamy w plecaku Lich Jar, gospodarz będzie mógł przeprowadzić transformację naszego Nekromaty na Licha! No to się nazywa potężne wzmocnienie! Jak wam się podoba nowy Devlin, prawda że wygląda teraz o niebo lepiej? Do twarzy mu w tych kościach ;-). Dobra, dość tych żartów (nieładnie jest się śmiać z nieżywych), pora dostarczyć zleceniodawcy zamówiony produkt- w House of Benifice oddajemy Puzzle Box, inkasujemy troszkę złota i kolejne punkty doświadczenia. O właśnie- pora odwiedzić salę treningową. Nasz Wampir 7 punktów przeznacza na umiejętność Sword, 18 na Shield (a co!) i 18 na Leather. Devlin szkoli się w Meditation (7), Alchemii (13) i Dark Magic (17). Fredric rozwija Magię Światła (17), Meditation (13) i Spirit Magic (8). Arius inwestuje w Body Building (13), Armsmaster (13), Plate (5), natomiast Jasp rozwija umiejętności Dark Elf (18), Bow (13) i Sword (5). Pora udać się do Ravenshore.




## Ravenshore

Po pierwsze wybieramy się do sklepów sprzedając nieprzydatne klamoty, robiąc tym samym porządek w plecakach (i to dokładnie, niczym wiosenne porządki w domu ;-). Czas odwiedzić Dervish's Cottage. Gospodarz rzeczywiście dysponuje niezawodnym lekarstwem na klątwę- otrzymamy gem, który musimy dostarczyć Blazenowi- wtedy czar pryśnie! Nim się jednak do niego znów wybierzemy, odwiedzamy House of Nosewort i do poziomu Master podnosimy umiejętność Bow. W Caverhill Estate do poziomu Master podnosimy umiejętność Dark Elf- Jasp uzyska dostęp do kolejnego zaklęcia- Blind- świetna sprawa, będziemy mogli oślepiać naszych przeciwników czyniąc ich praktycznie bezbronnymi. No, pora udać się do Shadowspire i ponownie odwiedzić Laboratorium Szalonego Nekromaty.

## Mad Necromancer's Lab

Wjeżdżamy windą na górę i oddajemy Blazenowi gem. Zgodnie z oczekiwaniami czar prysł i Blazen znów jest wolny. Oczywiście będzie nam bardzo wdzięczny i to do tego stopnia, że zgodzi się przyłączyć do naszej drużyny! Bezsprzecznie należy to uczynić, wywalając z niej...Jaspa (oczywiście pozbawiając go wcześniej przydatniejszych przedmiotów). Blazen jest potężnym (50 poziom!!!!)rycerzem, większość umiejętności ma podniesione do poziomu Grand Master. Dodatkowo do rozdzielenia mamy 54 punkty umiejętności, aż 48 inwestujemy w rozwój Body Building. Wypadałoby potraktować wszystkie jego przedmioty czarem Enchant Item- zwiększy to ich parametry. No i na koniec mała uwaga- zabierzcie mu miecz (przyda się on naszemu Wampirowi) i dajcie włócznię- zwiększy to zarówno zadawane obrażenia, jak i punkty zbroi. Pora teleportować się do Alvar.

## Alvar

W House of Nerermore do poziomu Master podnosimy umiejętność Meditation (kolejny znaczący awans). Dodatkowo można odwiedzić sklepy i zakupić wszelkie przydatne księgi z czarami. Na chwilkę wpadniemy do Dagger Wound Island.

## Dagger Wound Island

W Menasaur's House do poziomu Ekspert podnosimy umiejętność Body Building. Obok w Lasatin's Hut rozwijamy umiejętność Armsmaster do poziomu Master (całkiem ładnie to brzmi). Teleportujemy się do Alvar lub Ravenshore stamtąd konno podróżujemy do Garrote Gorge.

## Garrote Gorge

Pierwsze nasze kroki skierujemy do Stormlance Residence, wdzięczna córka Blazena zechce przyłączyć się do naszej drużyny, jednak tej pani to my już podziękujemy ;-). Kolejny quest wykonany. Dodatkowo do poziomu Master podnosimy umiejętność Sword (można walczyć dwoma mieczami równocześnie!). Udajemy się do dowódcy Pogromców Smoków.

## Dragon Hunter's Camp

Nasze kroki skierujemy do Charles Quixote's House. Wdajemy się z Charlsem w krótką rozmowę (pod żadnym pozorem nie rozmawiajcie z nim na temat Questu o

Jaju Przywódcy Smoków), wdzięczny za odnalezienie włóczni Ebonest promuje wszystkich naszych rycerzy na Championów (szkoda tylko, że Blazen już nim jest, a prócz niego żadnego innego rycerza w grupie nie mamy ;-). Wychodzimy. W Otterton Residence do poziomu Master podnosimy umiejętność Body Boulding, jednakże nauczyciel stawia jeden wymóg- nasz współczynnik Endurance musi wynosić przynajmniej 50 (można go podnieść np. za pomocą eliksirów Pure Endurence).

Udajemy się drogą na północ, pora zmierzyć się z hordą Nag (Naga, Naga Warrior, Naga Queen), jakie przebywają w tej okolicy. Walka będzie dość łatwa, ale czasochłonna- niecierpliwym proponuję przeprowadzenie "szybkiej szarży"- będzie to o tyle łatwe, że nasz "podrasowany" czarami nowy towarzysz broni- Blazen, zadaje swoją włócznią prawie 100 punktów obrażeń! Tak więc ruszajcie do boju z pieśnią na ustach, a gdy zrobi się gorąco to zawsze możecie unieść się do góry w powietrze (czar Fly rządzi)! Przeszukujemy ciała zgładzonych nieprzyjaciół, zabieramy Naga Hides i wkraczamy do Naga Vault.

## Naga Vault

Tuż przy wejściu czeka na nas bardzo liczny komitet powitalny (Naga, Naga Warrior, Naga Queen, Serpentman, Serpentman Elded). Udajemy się na północ i wchodzimy do wschodniej komnaty. Na centralnym punkcie znajduje się masywny kamień. Wystaje z niego 5 kamiennych przycisków- każdy z nich otwiera drzwi. Wciskamy ten środkowy- otworzy się komnata na wschodzie. Eliminujemy Naga Queen i wchodzimy do środka, albowiem wschodnia ściana jest fałszywa- za nią odnajdziemy bardzo duże ilości złota. Wracamy do kamienia i tym razem wciskamy przycisk znajdujący się u góry z lewej strony i udajemy się korytarzem na północny wschód. Wchodzimy schodami na górę, przechodzimy do kolejnej z komnat. Podążamy korytarzem na wschód, w komnacie, do której on nas zaprowadzi wschodnia ściana jest fałszywa. W skrzyni odnajdziemy spore ilości złota i bardzo przydatne (lub po prostu wartościowe) przedmioty. Zawracamy i udajemy się do końca korytarzem na zachód. W kolejnej z sal znajduje się przycisk- jego wciśnięcie spowoduje, iż w sąsiedniej komnacie zjedzie winda zawierająca skrzynię z kosztownościami. Niestety wciśnięcie przycisku aktywuje również pułapkę- bardzo trudno nam będzie uniknąć trafienia. Wracamy do wyjścia. Po drodze przeszukujemy skrzynię- oprócz standardowego złota i przedmiotów odnajdziecie w niej Drum of Victory- jak się okaże niedługo, bęben zwycięstwa zagra na zgubę Pogromców Smoków.

## Garrote Gorge

Przemieszczamy się na południe, w niedługim czasie dotrzemy do obozu Pogromców Smoków. Czas sprawić im lanie, łowcy sami staną się zwierzyną! Naszymi przeciwnikami będą Crusaders, Dragon Hunters, Dragonslayers- szczególnie ci ostatni mogą sprawić nieco trudności, albowiem są niesamowicie wytrzymali. Dodatkowo w jednym z namiotów znajdować powinien się dowódca- Jeric Whistlebone, jest on dość wytrzymały (400 punktów życia), jednak w pojedynkę nie ma szans z naszą drużyną. Przy jego zwłokach odnajdziemy miecz- będzie to dowód dla Smoków, że wykonaliśmy zadanie. Wracamy do miasta, ale nie najkrótszą drogą tylko łukiem (tak, aby obejść ekipę Pogromców Smoków i ich "zwierzątek"- nimi zajmiemy się później). Powoli wybijamy wszystkich Pogromców Smoków panoszących się po mieście- z tym nie powinno być problemów albowiem poruszają się małymi grupkami czy też w pojedynkę. W międzyczasie w Foestykes Residence oddajemy właścicielowi Drum of Victory, heh bębenek nie poprowadzi już do ataku zwycięskiej armii Pogromców Smoków, albowiem za chwilę będzie już ona tylko wspomnieniem, legendą którą straszy się małe, niegrzeczne Smoki ;-). Tak czy inaczej wykonaliśmy kolejne zadanie. Eliminujemy pozostałych przy życiu Pogromców (tych w pobliżu Dragon Hunter's Camp), niestety sklepy są pozamykane- chyba z obawy przed ich splądrowaniem, oznacza to, że nie będziemy mogli sprzedać znalezionych przedmiotów (a tego mamy dość sporo). Jeśli odnieśliście większe obrażenia to proponuje udać się na nocleg do Tawerny- rano wzmocnieni i wypoczęci ostatecznie rozprawicie się z wrogiem (pamiętajcie tylko o ponownym rzuceniu czarów pomocniczych). Odbijamy na zachód od miasta- pora zlikwidować ostatnią grupę przeciwników. Tu czeka nas dość spory problem, a dokładniej to trzy problemy- Dragon Hunter Pets- tresowane smoki mają 1600 (tak, to nie pomyłka!) punktów życia i z całą pewnością nie są do nas przyjaźnie nastawione. Powoli eliminujcie wszystkich Pogromców Smoków, a Dragon Hunter Pets zostawcie sobie na koniec. Wyciągajcie ich pojedynczo- w walce z grupą nie widzę większych szans. Gdy już niegrzeczny Smoczek podąża w waszym kierunku, zastosujcie bardzo łatwą sztuczkę- unieście się w górę na pewną wysokość (by móc swobodnie latać) i w czasie rzeczywistym poruszajcie się do tyłu (w przeciwną stronę od kierunku lotu Smoka) siejąc ile wlezie z łuków. Metoda dość czasochłonna (ok. 100 strzał musi dosięgnąć celu, by go uśmiercić), jednak przeciwnik nie ma żadnych szans, nawet was nie muśnie. Również możecie zastosować "szybką szarżę"- sposób o wiele szybszy, jednak wtedy z całą pewnością odniesiecie jakieś obrażenia (przydatna będzie broń zadająca Smokom podwójne obrażenia- np. włócznia Ebonest). Tak czy inaczej powinno udać się wam rozprawić z wszystkimi przeciwnikami. Okolica jest już czysta, pozostaje nam tylko dokonać rzezi w głównym obozie.

## Dragon Hunter's Camp

Początek jak zwykle bardzo trudny- sporo przeciwników (Guard, Dragonslayer, Dragon Hunter, Solider of Fortune, Mercenery)- mała powierzchnia uniemożliwia nam przeprowadzenie żadnego z manewrów taktycznych. Bardzo przydatny okazuje się czar Berserk (kanon Magii Ducha)- rzucamy go na Dragonslayera i spokojnie przyglądamy się jak ogarnięty szaleństwem morduje on swoich najbliższych kolegów. Odbijamy na wschód- komnaty z zaopatrzeniem, dziurą w ścianie przechodzimy do podziemi. Idziemy do końca północnym korytarzem, odbijamy na północ i wchodzimy do krypty. Niestety prócz przeciwników, których musimy zgładzić nie ma tu nic ciekawego. Zawracamy do głównej komnaty. Na południu znajdują się komnaty załogi- pora zrobić mały nalot. W pierwszej z nich należy dokładniej przyjrzeć się regałowi z książkami- za nim znajduje się ukryta komnata. Odnajdziemy w niej 8 skrzyń, niestety prawie wszystkie zawierają śmieci, ale przy odrobinie szczęścia w jednej z nich znajduje się artefakt! W kolejnym z pokoi, w szafie, znajdują się kolejne przedmioty (przeciętne) i troszkę złota. Udając się korytarzem na południe dotrzemy do sali obrad. Na zachód znajduje się stołówka i kuchnia. Wchodzimy po schodach na górę i w ostatnich dwóch komnatach dokonujemy masakry załogi. I to by było na tyle panowania Pogromców Smoków w Garrote Gorge. Jeśli nie ostał się już żaden z rycerzy, wychodzimy i natychmiast udajemy się do Dragon Cave.

## Dragon Cave

W Ishton's Cave odbieramy nagrodę za zabicie wszystkich Pogromców Smoków (nie było to tak trudne jakby się mogło na początku wydawać). Pomyślnie ukończyliśmy kolejne z zadań. Udajemy się na dół, do jaskini przywódcy. Oddajemy mu Dragon Leader's Egg. Kolejne zadanie wykonane. Smoki oficjalnie stały się naszymi sojusznikami. Dodatkowo pokazujemy miecz- Jerica Whistlebone- następne z zadań zakończonych sukcesem, każdy z naszych Smoków mianowany zostanie na Great Wyrm (tak, tak, pamiętam, pamiętam- nie mamy w grupie żadnego Smoka ;-). Opuszczamy jaskinię i kierując się drogą na północ udajemy się do Murmurwoods. Zanim jeszcze to uczynicie- mała uwaga. W Murmurwoods nie ma sklepów, w których można by sprzedać nasz dobytek, tak więc jeśli wasze plecaki są nieźle obciążone i nie ma w nich zbyt wiele miejsca, to proponuję udać się na chwilę do Alvar czy też Ravenshore i w sklepach przeprowadzamy generalne porządki. Sprawa jest o tyle ważna, że w Murmurwoods odnajdziecie sporo przedmiotów, a przecież trzeba to gdzieś zapakować ;-). A i jeszcze jedno- upewnijcie się, że macie pergamin z czarem Stone to Flash (do nabycia we wszystkich dobrych sklepach magicznych - koniec reklamy ;-) - za chwilę będzie bardzo potrzebny.

## Murmurwoods

W Dantillion's Residence do poziomu Master podnosimy umiejętność Light Magic, natomiast w Keenedge Residence- ID Monster. W Treasurestone Residence zostajemy mistrzami w dziedzinie Alchemii. Koniecznie trzeba zakupić nowe czary: Day of Protection, Hour of Power znacznie zwiększą siłę naszej drużyny- pilnujcie by wciąż były aktywne. Nadeszła pora na dokładniejsze zwiedzenie okolicznych terenów. Rzucamy wszystkie możliwe czary pomocnicze i odbijamy na zachód. Przeciwnicy prawdopodobnie napsują wam sporo krwi (Dancing Light, Wisp, Will O' Wisp, Unicorn Foal, Unicorn, Unicorn Herd Leader), każdy z nich boleśnie razi z dystansu, walka w trybie turowym potrwa dość długo, zapewniając nam spore obrażenia. Chyba lepszym pomysłem jest "szybka szarża", jednakże wtedy musicie działać błyskawicznie- nie można pozwolić sobie nawet na chwilowy postój- wciąż trzeba być w ruchu (aby uniknąć pocisków). Wpadnijcie w sam środek zgrupowania wroga, sprawcie by przeciwnicy rozbiegli się na różne strony i wtedy narażając się na nieco słabszy "obstrzał" po kolei uśmierćcie każdego z nich. Na wschodzie, w pobliżu wzgórz odnajdziecie trzy skrzynie- w każdej z nich przydatne przedmioty. Odbijamy na północ, przydatnym zabiegiem okaże się odwiedzenie Immolation Pedestal. Wciąż kierujemy się na północ, przecinamy drogę i nie ustając w marszu dochodzimy w pobliże kamiennego kręgu. Eliminujemy natrętnych przeciwników (Dancing Light, Wisp, Will O' Wisp, Young Basilisk, Elder Basilisk, Basilisk), stosując "szybką szarżę"- walkę w systemie turowym skutecznie utrudniają drzewa. Na północy znajduje się wejście do Kamiennego Kręgu Druidów. Jeśli czujecie się na siłach i chcecie zdobyć olbrzymie ilości złota, to zapraszam do środka (choć nie jest to konieczne do ukończenia żadnego z zadań! Z tego co się dowiedziałem, autorzy gry planowali wprowadzić jakiś quest (i to dość znaczący) związany z kamiennym kręgiem, jednakże nie wyrobili się z terminami i ostatecznie pomysł porzucono. A Kamienny Krąg pozostał....).

## Druid Circle

Zjeżdżamy windą na dół- warto wcześniej włączyć tryb turowy, albowiem na dole czeka nas prawdziwie gorące powitanie. Czuję się niczym w samym środku piekła, przeciwnicy (Boulder, Charger, Dark Dwarf Berserker, Dark Dwarf Ponder, Jaggerment (540 punktów życia!) atakują z każdej ze stron!). I to jest ich całkiem sporo- początek sprawi niemałe problemy, zalecam olbrzymią ostrożność i rozwagę (o żadnej szarży nie ma nawet mowy!). Zjeżdżając windą, proponuję zeskoczyć nim zjedzie na dół i szybko ustawić się w rogu jaskini, lub przynajmniej gdzieś przy ścianie- da nam to podwójną korzyść- po pierwsze usuniemy się z "linii ognia", po drugie unikniemy zainstalowanych w centrum jaskini pułapek. Podczas pierwszego starcia nie oszczędzajcie środków- walcie ze wszystkiego co macie, trzeba opanować sytuację (można wykorzystać np. przydatne pergaminy z czarami, znalezione podczas naszych licznych wędrówek). Pamiętajcie również, że Bouldery przed ostatecznym wyzionięciem ducha, bardzo nieprzyjemnie eksplodują- należy uśmiercać je z dystansu. Po uporaniu się z przeciwnikami, leczymy rany i kierujemy się na północ. W jaskini, do której dotrzemy, północna i zachodnia ściana są fałszywe- odnajdziemy skrzynię z kosztownościami. Chyba już wiecie po co tu wpadliśmy (dosłownie i w przenośni ;-) -

przedmioty są najwyższej jakości, a za znalezione złoto można by wybudować przynajmniej ze dwa szpitale dla umysłowo chorych, młodych Goblinów ;-). W jaskiniach na wschodzie nie ma nic szczególnie wartego uwagi (jeśli nie liczyć kolejnych przeciwników), tak więc zawracamy do głównej jaskini. Tym razem udajemy się na południe- kolejni przeciwnicy do zgładzenia, kolejna ściana fałszywa- tym razem południowa. W skrzyni oprócz olbrzymiej ilości złota odnajdziemy Druid Circlet of Power- bardzo efektowny przedmiot, lecz absolutnie nieprzydatny (możemy się tylko domyślać, jaki związany z nim quest przygotować chcieli autorzy gry). Wracamy do głównej jaskini. W salach, do których prowadzą zachodni i wschodni korytarz, nie znajduje się nic wartościowego, tak więc wychodzimy na powierzchnie.

## Murmurwoods

Na północny zachód od kamiennego kręgu znajduje się jedna z kamiennych figur. Po dokładniejszej obserwacji, zauważycie, iż nie jest to zwykła figura, a Elf zamieniony w kamień! Potrzebny będzie czar Stone to Flesh (a dokładniej to pergamin z tym czarem). Klikamy na figurze i odbieramy podziękowania od Cauri, albowiem to ona okazała się tą "pechową" figurką. Kolejne zadanie wykonane, każdy z naszych Elfów zostaje awansowany na Partiarchę. W lesie znajdują się także inni pechowi wędrowcy zamienieni w kamień, jeśli posiadacie odpowiednią ilość pergaminów, to możecie im pomóc (jednakże nie jest to konieczne do wykonania żadnego ze zleconych zadań). Udajemy się na zachód, przechodzimy przez polanę z powyrywanymi drzewami (hm, chyba przeszedł tu potężny huragan), mijamy wejście do Plane of Air (jeszcze tu kiedyś wrócimy) i odwiedzamy znajdujący się na zachodzie Obelisk. Czeka nas kolejna trudna potyczka z Jednorożcami okupującymi ten teren. Warto kilkakrotnie zastosować "szybką szarżę", co jakiś czas wycofując się, lecząc rany i uderzając po raz kolejny. Odbijamy na południe. Odnajdziemy dwie skrzynie (dość wartościowe przedmioty) i Heroism Pedestal. Kolejna czasochłonna potyczka, tym razem z Tańczącymi Światłami. Na południowym zachodzie rozbijamy bandę Bazyliszków i wchodzimy do pobliskiej jaskini.

## Ancient Troll Home

W komnatach panoszą się Bazyliszki i Tańczące Światła. Udajemy się korytarzem na północ, i dochodzimy do rozgałęzienia. Skręcamy na zachód, schodzimy do krypty, w której odnajdziemy skrzynię z kosztownościami. Zawracamy i tym razem kierujemy się na wschód- podobna krypta i kolejna skrzynia. Cofamy się kawałek i wchodzimy do głównej sali znajdującej się na północy. W pobliżu masywnego sarkofagu odnajdziemy dwie wypełnione kosztownościami skrzynie. I to by było na tyle zwiedzania komnat. Wszystko wskazuje na to, iż wykonaliśmy kolejne zadanie, odnaleźliśmy starożytną krainę Trolli, już niedługo wybierzemy się do Ironsand Desert i przekażemy im tę radosną nowinę. Tymczasem teleportujemy się do Ravenshore.

## Ravenshore

W Reaver's Home sprzedajemy gospodarzowi wszystkie Naga Hides, jakie zalegają w naszych plecakach. Dodatkowo odwiedzamy sklepy i sprzedajemy nieprzydatne nam wyposażenie (a tego w ostatnim czasie troszkę się nazbierało). Kupujemy nowe czary (o ile jeszcze takie są) i teleportujemy się do Alvar.

## Alvar

Nasze kroki skierujemy do Blackthorne Estate. Gospodarz podziękuje nam za odnalezienie Cauri- kolejne zadanie wykonane. Jeśli potrzebujecie, to odwiedźcie sklepy i lecimy na zachód do Kopalni Krasnoludów.

## Dark Dwarf Compound

Jakoś dziwnie tu cicho i spokojnie. Przeciwnicy na jakich natrafimy już niedługo nie są zbytnio wymagający, i dobrze nam znani (Boulder, Dark Dwarf Grunt, Dark Dwarf Pounder, Dark Dwarf Berserker). Idziemy korytarzem na wschód i skręcamy na północ. Odbijamy ponownie na wschód i w kolejnej z jaskiń skręcamy na południe. Podążamy aż do samego końca korytarza, wchodzimy do jaskini, w której znajduje się niepozorna skrzynia. W środku odnajdziemy Axe of Balthazar! Podążamy korytarzem na wschód, mijamy kolejną jaskinię (znajduje się w niej kolejna skrzynia) i dochodzimy do masywnych drzwi. Wchodzimy do komnat Krasnoludów. Na północy znajduje się komnata z beczkami, na wschodzie stołówka i kuchnia (kolejne beczki). Na południu mieszczą się pokoje mieszkalne, warto po nich troszkę pomyszkować. Uwaga na potężną pułapkę obejmującą swoim zasięgiem prawie cały korytarz, aby jej uniknąć należy wykonywać błyskawiczne ruchy, jak najszybciej przechodzić z komnaty do komnaty. W każdym z pokoi odnajdziecie skrzynię z olbrzymimi ilościami złota i niezwykle przydatnymi przedmiotami- wśród nich trafiają się nawet artefakty! Po dokładnym splądrowaniu pomieszczeń, teleportujemy się do Dagger Wound Island.

## Dagger Wound Island

Szybko udajemy się od Minotaura Deandrosa, który wciąż przebywa z wizytą u przywódcy wioski. Potwierdzi on fakt, że topór, który odnaleźliśmy w Dark Dwarf Compound, jest rzeczywiście mitycznym Toporem Balthazara. Wręczy nam nawet podpisany swoim nazwiskiem certyfikat autentyczności. I właśnie o coś takiego nam chodziło, teleportujemy się do Balthazar's Lair.

## Balthazar's Lair

Podążamy do Tessalar's House i oddajemy mu Topór. Kolejne zadanie wykonane, wdzięczny gospodarz mianuje wszystkie nasze Minotaury (no, wreszcie odniesiemy jakąś korzyść z wykonania questu) na Minotaur Lord. W Hollyfield House do poziomu Master podnosimy umiejętność Leather i udajemy się do sali treningowej. Oj dawno my tu nie byliśmy, nazbierało się nam punktów doświadczenia, oj nazbierało. Wampir przeznacza 25 punktów umiejętności na Mind Magic, 18 na Regeneration, 27 na ID Monster i 8 na Vampire Abillity. Devlin szkoli się Magii Ciemności (10), Water Magic (27), Air (27) i Meditation (8). Fredric rozwija Light Magic (10), Spirit Magic (19), Body Magic (27), Mace (18) i Chain (4). Arius przeznacza aż 50 punktów na umiejętność Axe, 19 na Perception, 13 na Plate i 8 na Armsmaster. Natomiast Blazen 35 punktów inwestuje w szkolenie umiejętności Armsmaster i 11 w Spear. Wzmocnieni udajemy się do Senjac's House, gdzie do poziomu Grand Master podnosimy umiejętność Axe. Warto kupić kilka czarnych eliksirów w znajdującym się naprzeciwko sklepie. W Suretail House podnosimy umiejętność Perception do poziomu Grand Master- od tej chwili bez trudności odnajdziemy wszystkie ukryte skrzynie, drzwi czy też przełączniki. Na koniec udajemy się na małe zakupy, być może u sklepikarzy pojawiły się jakieś warte zainteresowania towary. Opuszczamy jaskinię.

## Ravage Roaming

Lecimy na północny zachód i wchodzimy do znajdującego się na wyspie Kościoła.

## Church of Esp

Tradycyjnie naszymi przeciwnikami będą wszelkiego rodzaju Szczury. Cóż, w tej chwili to walka z nimi przeobrazi się w pogrom- nasi wrogowie nie sprawią nam absolutnie żadnej trudności. Jednakże zwiedzenie kościoła i pozbawienie go kosztowności nie będzie należało do zadań najłatwiejszych. Ominąć trzeba będzie olbrzymią ilość pułapek, czujek i innych utrudniających potencjalnym "turystom" życie przeszkadzajek. Idziemy na wschód. Przy drzwiach znajduje się czujka automatycznie je zamykająca- trzeba będzie nad nią przeskoczyć (można użyć czaru Jump, choć standardowy skok również wystarczy). Kolejna z komnat posiada przycisk umieszczony na południowej ścianie. Po jego wciśnięciu położenie zmienia znajdująca się w sali skrzynia. Gdy na nią wskoczymy, otworzą się drzwi, umożliwiające nam dalszą wędrówkę. I tutaj pojawia się największy problem- nie możemy dotknąć podłogi (automatycznie zamknie to drzwi). Trzeba tak skoczyć, by wpaść przez wciąż otwarte drzwi do komnaty. Nie jest to zbyt proste, wymaga wielu prób, tak więc nie zniechęcajcie się zbyt szybko, tym bardziej, że innej drogi nie ma! Gdy już się wam to uda, zjeżdżamy windą na dół i udając się na zachód wchodzimy do ostatniej z komnat. Tu już powinno pójść prosto- omijamy czujki aktywujące pola siłowe i teleporty (np. idąc tuż przy ścianie), podchodzimy do ołtarza i otwieramy skrzynię. W środku oprócz złota i kosztowności odnajdziemy ostatni z gatunków sera, którego tak długo poszukiwaliśmy- Ball of Dunduck. Opuszczamy kościół.

## Ravage Roaming

Lecimy prosto na północ. Musimy zmierzyć się z grasującymi po okolicy Wywernami (Wyvern, Horned Wyvern, Ancient Wyvern)- warto rzucić wcześniej czar Protection Magic, który uchroni nas przez roznoszonymi przez Wywerny chorobami. Możecie pozbierać ich rogi- jeden z mieszkańców wioski na południowym wschodzie jest w stanie zapłacić za nie trochę złota. Wchodzimy do znajdującej się w okolicy Krypty.

## Crypt of the Korbu

Idziemy na północ. Czeka nas bardzo ciężka przeprawa- na naszej drodze stoją piekielnie silni przeciwnicy (Erfeti Soldier, Erfeti Knight, Erfeti Lord- 617 punktów życia). Po raz kolejny niezwykle przydatny okaże się czar Paralize. Dodatkowo warto pilnować, by zaklęcie Protection Fire było ciągle aktywne. Wchodzimy do komnaty- uwaga na bardzo silne pułapki! Starajcie się poruszać przy ścianie, a tuż przed samym wyjściem szybko przebiec lub przeskoczyć czujkę. Schodzimy na dół, otwieramy ukryte drzwi i wkraczamy do komnaty wypełnionej po brzegi Nagami maści wszelakiej. Potyczka z nimi nie sprawi już nam tak wielkiego problemu, jednak odradzam szarżę- lepiej ustawić się gdzieś w rogu komnaty (lub cofnąć się do korytarza) i spokojnie eliminować wroga. Wkraczamy do olbrzymiej sali. Druga niwa licząc z prawej strony, kryje ukryte drzwi. Schodzimy na dół- odnajdziemy spore ilości złota, trochę przedmiotów, a tuż przed nami stoi Sarkofag Korbu! Zajmuje on w plecaku olbrzymią ilość miejsca, jednakże oczywiście go z sobą zabieramy. Teleportujemy się do Shadowspire.

## Shadowspire

Konno udajemy się do Ironsand Desert. Zanim jednak udacie się w tamtą stronę, wypadałoby sporządzić eliksiry uodparniające na ogień. Alchemie, recepty na tworzenie każdego z dostępnych eliksirów dokładnie opisałem w grudniowym numerze Action Plusa (przy okazji pisania poradnika do Might nad Magic 7- nic się w tej materii nie zmieniło), tak więc nie będziecie mieć z tym żadnych problemów- nie zamierzam się powtarzać ;-). No dobra, nie będę taki ;-) i podam raz jeszcze receptę na stworzenie Potion of Fire Resistance. Tak więc, aby go stworzyć musimy zmieszać dwa inne eliksiry: Harden Item i Haste. Aby stworzyć ten pierwszy również będziemy musieli zmieszać dwa eliksiry- Cure Weaknes (czyli zwykły żółty napój) i Awaken (zielony napój- aby go stworzyć należy zmieszać Magic Potion (niebieski) z Cure Weaknes

(żółty). Dobra, pierwszy główny składnik mamy gotowy, pora zająć się stworzeniem eliksiru Haste. W tym celu musimy zmieszać dwa eliksiry- Cure Wounds (czerwony) i Cure Disease (pomarańczowy napój, aby go stworzyć należy zmieszać eliksiry Cure Wounds (czerwony) i Cure Weaknes (żółty). Uf, drugi napój gotowy. Teraz mieszamy ze sobą eliksiry Hardn Item i Haste i już mamy Potion of Fire Resistance! Teraz całą operację musicie powtórzyć jeszcze dwukrotnie (albowiem potrzebujemy aż trzech sztuk). Potrzebne składniki i butelki możecie zakupić w okolicznych sklepach (przy odrobinie szczęścia będą może nawet mieli w ofercie gotowy produkt!). Tak wyposażeni udajemy się do Ironsand Desert.

## Ironsand Desert

W Schmecker Hovel meldujemy o odnalezieniu starożytnej krainy Trolli- każdy z naszych Troli zostanie mianowany na Trolla Wojennego (no i cóż ja wam poradzę, że po raz kolejny nie mamy żadnego Trolla w drużynie? Może niedługo jakiegoś przyłączymy? Gospodarz będzie tak wdzięczny, że zechce przyłączyć się do naszej drużyny (eeee, Troll? A po co on nam? Padlinę będzie zajadał, a później Nekromata będzie na smród narzekał.. A tak przy okazji, to wiecie, po czym można poznać, że w okolicy grasuje Troll uprawiający czarną magię? Bo wszystkie Zombi, które wskrzesił, mają na sobie ślady jego zębów ;-)- uprzejmie dziękujemy i wychodzimy. Odwiedzamy Talion's Hovel, Stone's Hovel i Hearthoworn Hovel - wszystkim ucieszonym gospodarzom wręczamy napoje chroniące przed ogniem. Udajemy się do Pole's Hovel- koniec kolejnego zadania, odbieramy podziękowania za dostarczenie wyprodukowanych przez nas napoi (hm, może jak przejdziemy na emeryturę to zajmiemy się produkcją jakieś krasnoludzkiej wódeczki?). Kurcze, szkoda tylko, że zamordowaliśmy wszystkie Krasnoludy mieszkające w Alvar- zdecydowanie zmniejszy to rynek potencjalnych odbiorców naszego produktu ;-). Udajemy się na północ i wchodzimy do tajemniczej jaskini.

## Ilsingore's Cave

Właściwie to wpadliśmy tu tylko w celach zarobkowych. Przeciwnicy są dość wymagający (Smoki!), jednakże nawet w grach nie ma nic za darmo ;-). Musimy stawić czoła Smokom wszelakim (Hatchling, Young Dragon, Dragon Flightleader, Great Wyrm), po raz kolejny przyjdzie z pomocą nam czar Paralize, warto wykorzystać również broń zadającą Smokom podwójne obrażenia. Udajemy się na wschód- kolejna potyczka ze Smokami. Wśród nich znajdzie się jeden specjalny okaz- Ilsingore- bestia posiada aż 1700 punktów życia! Przy zwłokach przeciwników odnajdziemy znakomite przedmioty, a w skrzyni również dwa potężne artefakty! W jaskini na północy mieszka Smok Flandwing, który zechce przyłączyć się do naszej drużyny. Niestety również jemu odmówimy- każdy z członków naszej drużyny jest znacznie lepiej od niego wyszkolony. Wychodzimy.

## Ironsand Desert

Lecimy na południowy wschód. Za miastem w pobliżu ognistego jeziora znajdują się tereny opanowane przez bandy Cyklopów (Cyclop, Cyclop Warrior, Cyclop Hunter). Walka z nimi będzie stosunkowo łatwa, wystarczy wznieść się w powietrze na niedużą wysokość i spokojnie wystrzelać gromadzących się pod nami przeciwników. Jeśli jednak zdecydujecie się na walkę w starciu, to pamiętajcie o rzuceniu czaru Protection Magic- uchroni to naszą drużynę przed Paraliżem jaki mogą spowodować uderzenia Cyklopów. W pobliżu jeziora odnajdziemy dwie skrzynie, wypełnione praktycznie śmieciami (teraz to śmieci, a jeszcze niedawno za takie przedmioty dalibyśmy się żywcem pokroić ;-). Warto na chwilę skręcić na północ, przelecieć nad ognistym jeziorem i odwiedzić kolejny z Obelisków. Odbijamy na południe- kolejne trzy skrzynie (również nic szczególnie przydatnego). Dalej na południu znajduje się wejście do jaskini przywódcy Cyklopów. Wchodzimy, jednak wcześniej przeszukujemy dwie znajdujące się przy wejściu skrzynie.

## Cyclops Leader

Udajemy się na południe, wchodzimy do pierwszej z komnat. Walka z Cyklopami do najłatwiejszych nie należy, jednak większych problemów również nie powinna wam sprawić. Odbijamy na wschód i korytarzem na południe. Uważajcie na pułapki w komnacie ze zbiornikami lawy! Otwieramy południowe drzwi- znajduje się tu wajcha umożliwiająca nam dostęp do windy, która znajduje się w ukrytej komnacie na zachodzie. Zjeżdżamy na dół i wkraczamy do sali z klatkami. Jeśli chcecie to możecie uwolnić więźniów, nie zapomnijcie o przeszukaniu dwóch skrzyń znajdujących się w pobliżu klatek- dość sporo złota i wartościowych przedmiotów. Udajemy się na zachód- uwaga na pułapki! W ostatniej z sal odnajdziecie kolejne dwie skrzynie- oprócz złota znajdują się w nich także Szczątki wampira Korbu. Teleportujemy się do Shadowspire.

## Shadowspire

Od razu udajemy się do House of Lathaen i oddajemy gospodarzowi sarkofag i zwłoki. W ten sposób zakończyliśmy ostatni (z całą pewnością najtrudniejszy) już quest związany z awansem naszych postaci. Nasz Wampir zostaje mianowany na Nosferatu! Czas wykonać kolejne z ważnych zadań- w tym celu udajemy się na wschód do Gildii Nektomatów.

## Necromancer's Guild

Kierujemy się na północ i wchodzimy zachodnimi schodami na górę. Idziemy aż do końca korytarzy, schodzimy na dół i wjeżdżamy windą na górę. W Dyson Leland's Room spotkamy Dysona- szpiega ze Świątyni Słońca. Zechce się on przyłączyć do naszej drużyny i pomóc w wykonaniu naszego małego sabotażu- zniszczeniu Skeleton Transformer. Mimo iż jest on totalnym leszczem, musimy przyłączyć go do drużyny, albowiem tylko on posiada klucze umożliwiające nam dostanie się do najniższych poziomów Gildii. Chwilowo wyrzucamy z drużyny Blazena i w jego miejsce zabieramy Dysona. Zjeżdżamy windą na dół, wracamy do głównej z sal i otwieramy drzwi prowadzące na północ. Spokojnie idziemy kolejnym z korytarzy, otwieramy następne drzwi i zjeżdżamy na dół windą. I od tego miejsca zaczną się problemy- ignorujemy ostrzeżenia znajdujących się na dole strażników i podążamy w głąb korytarza. Błyskawicznie zjawi się "ochrona" próbująca nam to uniemożliwić (Guard, Necromancer, Vampire, Minion Vampire, Dark Path Yourneyman). Dodatkowo otworzą się pobliskie komnaty, z których wybiegną grupki rozwścieczonych Wampirów. Nie ma co ukrywać- walka nie będzie zbyt łatwa, przyda się czar Destroy Undead (kanon Magii Światła). Podążamy dalej, otwieramy drzwi i wchodzimy do olbrzymich rozmiarów komnaty. Wypełniona jest ona różnego rodzaju Nekromatami, a także łucznikami (Skeleton Bowman, Skeleton Hunter, Skeleton Archer)- z tymi drugimi nie będzie absolutnie żadnych problemów. Gdy już uporamy się z wrogiem, nadejdzie pora pomanipulowania troszkę wajchami. Aby Skeleton Transformer ukazał się naszym oczom, musimy zatrzasnąć drzwi (konieczne ze względów bezpieczeństwa). Licząc od lewej strony, wciskamy dźwignie w kolejności 1, 3, 2, 5, 4 popychamy masywny skobel wciskając przycisk znajdujący się z lewej strony. Teraz wchodzimy do głównej z komnaty i delektujemy się filmikiem przedstawiającym zniszczenie Transformera. Kolejne z zadań wykonane. Zawracamy i wjeżdżamy windą na górę. Mamy tu jeszcze kilka spraw do załatwienia. Powracamy do głównej sali i ponownie wbiegamy zachodami znajdującymi się na zachodzie do góry. Pozbywamy się natrętnych Nekromatów i przeszukujemy pobliskie komnaty mieszkalne. W pierwszej z nich odnajdziemy dwie szafy i skrzynie wypełnione kosztownościami, a także tarczę Eclipse, której wykonanie, dawno, dawno temu zlecił nam jeden z mieszkańców Ravenshore (lepiej późno niż wcale!). W drugiej z komnat znajdują się również dwie szafy i skrzynia- kolejne przedmioty do zagarnięcia. Zawracamy i tym razem wchodzimy wschodnimi schodami na górę. Tutaj scenariusz będzie podobny- dwie komnaty bronione przez Nektomatów, w każdej z nich dwie szafy i skrzynia wypełniona wartościowymi przedmiotami. Po dokonaniu małej grabieży opuszczamy Gildię (nie walczcie z Nekromatami znajdującymi się w głównej sali- szkoda na to czasu i energii, lepiej jest zwyczajnie uciec!). Chyba nas już tu nie lubią ;-). Teleportujemy się do Ravenshore.

## Ravenshore

Udajemy się do Adventurer's Inn. Dziękujemy za współpracę Dysonowi i ponownie zatrudniamy Blazena. W Lathiss House oddajemy gospodarzowi tak poszukiwany przez niego artefakt- tarczę Eclipse. Będzie on na tyle wspaniałomyślny, że pozwoli nam ją zatrzymać- jej znakomite właściwości pomogą nam w dalszych przygodach. W Stoneclaver Hall do poziomu Grand Master podnosimy umiejętność ID Monster, a Botharn Hall zostajemy mistrzami zbroi płytowych. Udajemy się do Forgewright Estate i tam do poziomu Ekspert podnosimy umiejętność Chain. Teleportujemy się do Alvar.

## Alvar

Idziemy złożyć wizytę miłośnikowi serów mieszkającemu we Fromago Manor. Oddajemy mu wszystkie trzy znalezione przez nas gatunki serów- odbieramy podziękowania i nagrodę. Dziwny człowiek, żeby największym celem życiowym było spróbowanie każdego z dostępnych serów? No, ale cóż, różni są ludzie, różne marzenia. Jeden marzy, by zostać komandosem, inny chce wygrać w totolotka, a niektórzy chcą po prostu skosztować wszystkich gatunków sera ;-). Dodatkowo możecie odwiedzić sklep z księgami magicznymi i zakupić wszystkie nieznane wam czary z kanonu Magii Wody- a przede wszystkim Lloyd's Beacon- który potrzebny będzie już całkiem niedługo. Teleportujemy się do Balthazar's Lair

## Balthazar's Lair

W Lott's House do poziomu Master podnosimy umiejętność Mind Magic i udajemy się do sali treningowej. Wampir przeznacza 19 punktów na rozwój Vampire Ability, 11 na Mind Magic i 8 na Sword. Devlin 27 punktów inwestuje w Alchemy i 19 w Meditation. Fredric trenuje Shield (18) i Light Magic (11). Arius rozwija umiejętność Armsmaster (9) i Axe (29), a Blazen wszystkie 29 punktów przeznacza na Armsmaster. Opuszczamy jaskinię, rzucamy wszystkie możliwe czary pomocnicze, lecimy na północny zachód i używamy portala, który znajduje się na środku jeziora.

## Plane of Water

No i jesteśmy pod wodą. Kurczę, czuję się niczym pasażer "Nautilusa" prowadzonego przez kapitana Nemo ;-). Przeciwnicy jakich tu napotkamy sprawią nam dość dużo kłopotów (Water Elemental, Lesser Water Elemental, Greater Water Elemental). Już na samym starcie musimy stoczyć z nimi morderczą potyczkę- czar Paralize rzucany na najsilniejszych przeciwników będzie naszym jedynym wybawieniem. Pamiętajcie, że nasi wrogowie są w 100% odporni na magię kanonu wody (co wydaje się dość logiczne). Podczas walki eliminujcie najpierw słabszych przeciwników (Water Elemental), tych trudniejszych pozostawcie sobie na koniec (co jedynie unieszkodliwiając ich czarem Paralize). Przydatne może okazać się zaklęcie Berserk (kanon Magii Umysłu), powodujące, iż wrogowie będą walczyć między sobą, czy też Charm- dzięki oczarowaniu przeciwnika zapomina on, że jesteśmy jego

wrogami (jednakże nie można go w tym czasie atakować- inaczej czar pryśnie). Po uporaniu się z komitetem powitalnym udajemy się na północ. Kolejni przeciwnicy tym razem o wiele słabsi (Triton, Triton Warrior, Triton Crusader), jednakże możecie natrafić na niesamowicie wytrzymałe Żółwie Morskie (Yonug Dragon Tourte, Elder Tortoise- 1080 punktów życia!)- przy nich znane z kreskówek Żółwie Ninja to wymoczki ;-). Dobrze, że pojawiają się oni tylko w małych grupach- polecam ostrzelanie ich z dystansu i wykonanie "szybkiej szarży". Aż do końca podążamy na północ, przelatujemy (a raczej przepływamy) nad górą, która blokuje nam przejście i docieramy do Black Current's House. W tym nadgryzionym zębem czasu wraku znajduje się siedziba największego mistrza kanonu Magii Wody- dzięki jego naukom do poziomu Grand Master podnosimy umiejętność Water Magic. To właśnie w tym celu tutaj przybyliśmy. Od tej pory możecie nauczyć się wspaniałego pomocniczego czaru Lloyd'd Beacon. Pozwala on na zaznaczanie wybranych miejsc, do których w każdej chwili możemy się teleportować. Istnieje kilka sposobów na wykorzystanie tego czaru- np. najprostsze - zaznaczamy krainy do których nie możemy teleportować się czarem Town Portal (np. Murmurwoods)- w ten sposób oszczędzamy czas, jaki stracilibyśmy na podróż. Inny znakomity pomysł- zaznaczamy sobie jaskinię, w jakiej obecnie się znajdujemy. W przypadku problemów szybko teleportujemy się do jakiegoś miasta, odwiedzamy świątynię i ponownie wracamy do jaskini! Istnieje również taktyka walki z wykorzystaniem czaru Lloyd's Beacon, stosowana w długich korytarzach lub olbrzymich komnatach. Polega ona na tym, że rzucamy zaklęcie i zaznaczamy sobie miejsce tuż na początku korytarza czy też daleko od wejścia do komnaty (warunek- wejście musi znajdować się w linii prostej). Jeśli po otworzeniu drzwi z komnaty wybiegnie horda potężnych przeciwników, z którymi walka w zwarciu nie należy do najłatwiejszych - rzucamy ponownie zaklęcie Lloyd's Beacon i w ciągu chwili przenosimy się na sam początek korytarza, w dużej odległości od wroga- nim przeciwnicy do nas dobiegną zostaną boleśnie zranieni. Dobra koniec teorii czas zająć się praktyką. Rzucamy czar Lloyd's Beacon, aby zaznaczyć obszar Plane of Water (ponieważ niedługo znowu będziemy zmuszeni się tu pojawić) i teleportujemy się do Alvar.

## Alvar

W zasadzie to jesteśmy tu tylko przejazdem. Możecie odwiedzić sklepy, konno udajemy się do Garrote Gorge.

## Garrote Gorge

Zaznaczamy tu krainę za pomocą Lloyd's Beacon (aby później móc się tutaj w ciągu chwili teleportować), odwiedzamy Morningstar Residence, gdzie do poziomu Master podnosimy umiejętność Mace. Drogą na północ podążamy do Murmurwoods.

## Murmurwoods

Tradycyjnie zaznaczamy tę krainę za pomocą Lloyd'd Beacon. W Snowtree Residence do poziomu Grand Master podnosimy umiejętność Body Magic, natomiast w Ravensihgt do poziomu Grand Master podnosimy umiejętność Spirit Magic. W Sampson Residence zostajemy mistrzami w sztuce Regeneracji straconych punktów życia. W pobliskim sklepie kupujemy wszelkie możliwe czary z kanonu Magii Światła (jeśli wasze fundusze pozwolą, to zakupcie księgę z czarem Divine Interwention- mimo iż chwilowo nie możecie się go nauczyć). Wchodzimy do Świątyni Słońca.

## Temple of the Sun

Na wschodzie w komnacie przywódcy świątyni spotkamy Oskara. Podziękuje nam serdecznie za zniszczenie Skeleton Transformer w Gildii Nekromatów, zgodzi się przystąpić do naszego sojuszu i zapewni nas o swojej obecności na zebraniu rady w Ravenshore. Kolejne kluczowe zadanie wykonane. Teleportujemy się do Ravenshore.

## Ravenshore

W sklepach zakupujemy wszystkie przydatne czary (a tych będzie dość sporo- możemy nauczyć się najlepszych czarów z kanonu Magii Ciała i Ducha, a także mistrzowskich z kanonu Magii Umysłu). Idziemy na naradę do Gildii Kupieckiej.

## Merchant House of Alvar

Podążamy schodami na górę. Na zabraniu stawili się wszyscy nasi sojusznicy. Od Elgara otrzymamy bardzo ważne dla przebiegu wydarzeń zadanie- zniszczyć piracką flotę znajdującą się na wyspie Regna. No, fajnie ale jak my się mamy tam dostać? Do sprawy powrócimy już niedługo, tymczasem teleportujemy się do Shadowspire.

## Shadowspire

W Nightwood Estate do poziomu Master podnosimy umiejętność Shield, w House of Arachnia do poziomu Grand Master podnosimy umiejętność Vampire Abbility. Dodatkowo odwiedzamy Nightcrawler Estate, gdzie nasz Lich do poziomu Grand Master podniesie umiejętność Medytacji- znacznie zwiększy to jego punkty magii, od tej pory troszkę częściej można rzucać niezwykle przydatny, ale też i kosztowny czar Dragon Breath. W sklepie z czarami zakupujemy wszystkie możliwe czary, w tym Souldrunker, którego chwilowo nie możemy używać. Lecimy na północny wschód, w samym rogu mapy na jednym ze wzgórz znajduje się zapomniana jaskinia.

## Yeardreake's Cave

Kolejna smocza jama. Dość szybko przywita nas sam gospodarz- Yeardreake, łobuz posiada aż 1700 punktów wytrzymałości. Prócz niego jaskinie zamieszkują Smoki wszelakie, trochę mi szkoda, ale cóż musimy je wszystkie uśmiercić. Podążamy na zachód- kolejna jaskinia i kolejni kandydaci do zostania martwymi Smokami. Na północy znajduje się mała grota Brimstone's Cave, mieszkający tam Smok wyrazi chęć przyłączenia się do naszej drużyny. Hm, jak już zauważyliście to nie lubię zmian personalnych w naszej drużynie, jednakże Brimston jest potężnym wzmocnieniem i zrezygnowanie z jego usług byłoby grzechem. Dziękujemy za lojalną współpracę minotaurowi Ariusowi i w jego miejsce zatrudniamy Smoka. Teraz z bliska możecie przyjrzeć się bestii. Nie może używać ona żadnych broni czy też zbroi, jednakże mimo to siła Smoka jest olbrzymia. Kule ognia, jakie potrafi miotać na olbrzymią odległość, powodują w szeregach wroga niesamowite zniszczenia. Brimston do rozdzielenia posiada 44 punkty, 21 przeznaczamy na Dragon Ability i 19 na ID Item. W znajdującej się na zachodzie skrzyni tradycyjnie odnajdziemy niezwykle przydatne przedmioty (przynajmniej jeden artefakt!). Używamy czaru Llotd's Beacon i przenosimy się do Garrote Gorge

## Garrote Gorge

Natychmiast udajemy się w góry do Jaskiń Smoków i w Scarwing's Cave do poziomu Grand Master podnosimy umiejętność Dragon Ability. Teleportujemy się do Ravenshore.

## Ravenshore

Idziemy do Adventurer's Inn. Czekają nas kolejne zmiany personalne. Z drużyny wyrzucamy Blazena i zatrudniamy prześliczną Elfkę Cauri (tak, to ta sama ślicznotka, którą uratowaliśmy w Murmurwoods). Jej wyszkolenie jest wręcz idealne, warto zwrócić uwagę na umiejętność Merchant podniesioną do poziomu Grand Master- od tej pory nigdy nie zabraknie nam złota, a dokładniej mówiąc to będziemy cierpieli na jego nadmiar (możecie szaleć po sklepach, dawać olbrzymie ofiary w świątyniach, a i tak wszystkiego nie wydacie). Co jedynie wypadałoby nauczyć Cauri posługiwania się mieczem, sztylety jakoś nie bardzo mi się podobają. No i trzeba teleportować się do Alvar i zakupić wszystkie możliwe czary, których Cauri nie posiada (będzie tego dość sporo- niezwykle przydatne jest zaklęcie Meteor Shower, czy też Immolation- obydwa z kanonu Magii Ognia). Po mieście roznoszą się plotki, że Piraci wybudowali swoją bazę w Dagger Wound Island. Cóż, trzeba to sprawdzić.

## Dagger Wound Island

W House of Ich do poziomu Grand Master podnosimy umiejętność Alchemy. Od tej pory samemu i bez ograniczeń możemy tworzyć wspaniałe czarne napoje zwiększające wybrane cechy o 50 punktów. Proponuję abyście troszkę się tym pobawili- wzmocni to znacznie naszą drużynę. Lecimy na południe. Na jednej z wysp rzeczywiście pojawiła się nowa budowla. Pora zajrzeć do środka.

## Pirate Outpost

Już na "dzień dobry" czeka nas małe starcie. Przeciwnikami nie są przeciętni piraci jakich do tej pory spotykaliśmy, ale specjalne oddziały Regańskie- Regnan Arbalest, Regnan Crossbowman, Regnan Brigadier, Pirate Magi, Pirate Seer. Nie sprawią oni większych problemów jednakże nie można ich lekceważyć. Z lewej strony, w skrzyni znajduje się mały przycisk. Idziemy na północ i wchodzimy schodami do górnej komnaty. Pozbywamy się kolejnych przeciwników i zaczynamy manipulować trzema znajdującymi się naprzeciwko nas dźwigniami- wszystkie z nich należy przesunąć (uwaga, bo aktywują one również pułapki). Z lewej strony ukaże się sejf, niestety, aby się do niego dobrać musimy odnaleźć klucz. Schodzimy na dół do dość dużej komnaty z drzwiami prowadzącymi w trzech różnych kierunkach. W ciągu chwili eliminujemy przeciwników i idziemy na północ. Na końcu, w szafach odnajdziecie przedmioty (słabej jakości, aby nie użyć bardziej wyrazistego sformułowania ;-). Na południu w kolejnej z komnat, dokładnie na wprost od wejścia znajduje się ukryty przycisk otwierający tajemną komnatę z lewej strony. W skrzyni odnajdziemy kolejne bezwartościowe przedmioty (takim badziewiem to szkoda sobie cenne miejsce w plecaku zajmować). Wracamy do głównej komnaty i udajemy się na wschód. W majętnie wyposażonej komnacie nareszcie spotkamy wartego nas przeciwnika- Pirat Blackwell posiada prawie 800 punktów życia, jednakże mimo to uzna naszą wyższość i po chwili padnie martwy, a przy jego zwłokach odnajdziemy klucz. W stojącej nieopodal skrzyni nie odnajdziemy nic ciekawego (dziwnie biedni ci piraci). Kluczem otwieramy drzwi i wkraczamy do ukrytego hangaru. Przed nami stoi łódź podwodna! Ciekawe jak nasi bohaterowie poradzą sobie z jej prowadzeniem, nie zauważyłem, aby któryś z nich posiadał umiejętność Submarine ;-). Może w środku znajduje się instrukcja obsługi ;-)? Nim się jednak o tym osobiście przekonamy, wracamy na górę i znalezio-

nym kluczem otwieramy sejf. W środku jak można było się spodziewać znajduje się przydatny artefakt. Teraz powracamy do hangaru i odpalamy łódź podwodną. Z przerywnikowego filmu możemy się domyśleć, że sterownie łodzią podwodną nie było takie trudne i nasi bohaterowie znakomicie sobie z tym poradzili.

## Small Sub Pen

No i jakoś bezpiecznie dopłynęliśmy. Tylko dlaczego komitet powitalny nie rozwija czerwonego dywanu, a próbuje nas uśmiercić? Może tak nakazują dobre zwyczaje ;-)? No to w takim razie my nie pozostaniemy dłużni i odpowiemy zmasowanym ogniem, w końcu nie chcecie być chyba posądzeni o złe wychowanie ;-). Wrogowie są dość silni (Regnan Crossbowman, Regnan Lieutenant, Regan Arbalest, Regan Bandit, Regan Pirate, Regan Archmage), tak więc zbytnio ich nie lekceważcie. Wchodzimy schodami na górę i podążając na południe wychodzimy z jaskini.

## Regna

A więc tak wygląda mityczna wyspa piratów Regna! Muszę przyznać, że całkiem tu ładnie, zielona trawka, kryształowo czysta woda, można by utworzyć kilka ośrodków wypoczynkowych ;-). No, ale nie zapominajcie, iż nie jesteśmy tutaj na wakacjach, a mamy zadanie do wykonania. Idziemy na zachód do miasta. Swoją drogą to ciekawe, że grupa czterech śmiałków podróżująca razem ze Smokiem nie wzbudziła zainteresowania i niepokoju u mieszkańców ;-). Odwiedzamy Tawernę i rozgrywamy ostatnią już partyjkę Arcomage (Wieża 200, Surowce 500- zapowiada się bardzo długa rozgrywka). Jeśli nie uda się wam zniszczyć szybko wieży przeciwnika, to spróbujcie wygrać przez odłożenie 500 sztuk wybranego surowca. Dodatkowo wdajemy się w rozmowę z przebywającym w Tawernie Piratem i wręczamy mu fałszywe raporty, które otrzymaliśmy na początku gry od przywódcy przemytników- Ariona. Dread Pirate Stanley nie odkryje naszego spisku, co więcej w nagrodę da nam trochę złota! Kolejne z zadań wykonane. Na zachodzie w Clareye Hall do poziomu Grand Master podnosimy umiejętność Light Magic, natomiast w Shadowrunner's Vault- podnosimy umiejętność Dark Magic. Od tej pory możecie wykorzystywać wszystkie czary z wyżej wymienionych kanonów, i to ze zwiększoną skutecznością. Nie zapomnijcie napić się wody z fontanny- dzięki temu będzie można teleportować się na wyspę za pomocą czaru Town Portal. Polecam odwiedzić okoliczne sklepy, sprzedać zbędne wyposażenie i zakupić najwyższej klasy towary. W okolicznej świątyni leczymy rany odniesione podczas potyczek z Piratami, uzupełniamy punkty magii i lecimy na drugą z wysp znajdującą się południu. Wchodzimy na szczyt wieży strażniczej- znajdują się tam dwie skrzynie, niestety praktycznie ze śmieciami. Idziemy na północny zachód, kilka potyczek z Piratami maści wszelakiej (Regnan Crossbowman, Regnan Lieutenant, Regnan Arbalest, Regnan Bandit, Regnan Pirate, Regnan Archmage, Rengan Sorcerer), szczególnie Czarodzieje mogą sprawić sporo problemów (niezwykle wytrzymali dysponują potężnymi czarami). W odnalezionej skrzyni znajdują się spore ilości złota. Podążając dalej w tym samym kierunku, dotrzemy do małej wioski- warto wysłuchać plotek. Podążamy na północ- kolejni Piraci, kolejna wioska. W One-eye's Lair dowiemy się o kolejnym z zadań- mamy odszukać ukryty skarb Pirata Stanleya. Nikt nie wie, gdzie on się może znajdować. Na szczęście ja się już domyślam i niedługo się po niego wybierzemy ;-). W dalszym ciągu podążamy na północ- kolejna skrzynia. Przy brzegu morza znajduje się olbrzymie działo skierowane na stacjonującą w pobliżu flotę regnańską. Już chyba się domyślacie, w jaki sposób zatopimy statki przeciwnika? Niestety wcześniej musimy zdobyć amunicję do działa, a to nie będzie łatwe zadanie. Warto przeszukać dokładniej okoliczne tereny- odnajdziemy sporo dobrej jakościowo rudy. Odbijamy na zachód. Oczywiście czekają nas kolejne potyczki z Piratami, odnajdziemy również dwie wypełnione kosztownościami skrzynie. Przed nami znajduje się wejście do Jaskini w pobliżu której leży pełno ludzkich szkieletów. Chyba domyślacie się kto ją zamieszkuje. Wchodzimy do środka, by osobiście się o tym przekonać.

## Old Loeb's Cove

Tak, to było oczywiste- kolejne Smoki do ubicia! Podążamy tunelem na północ, eliminujemy przeciwników i odbijamy kolejnym z korytarzy na południe. Wśród tradycyjnych Smoków znajduje się mały rodzynek, najpotężniejsze bydle, jakie kiedykolwiek stąpało po ziemi- Old Loeb (2000 punktów życia!). Przykro mi niezmiernie, jednak musimy uśmiercić jego i pozostałych mieszkańców. W jaskini odnajdziemy niezwykle przydatne przedmioty (w tym artefakty). Na samym końcu znajduje się Duroth's Cave, jednak zamieszkujący jaskinię Smok nie zechce przyłączyć się do nas. Szkoda, bo potwór jest naprawdę potężny, umiejętnościami znacznie przewyższa należącego do naszej drużyny Brimstona. Na do widzenia rzucamy gospodarzowi cytat z "Psów" - My tu jeszcze k.... wrócimy, i opuszczamy jaskinię ;-).

## Regna

Odbijamy się na południe, wspinamy się na szczyt kolejnej z wież i przeszukujemy kolejne dwie skrzynie. Dalej na południu znajduje się następny z Obelisków, jakie musimy odnaleźć. Wracamy na główną wyspę, leczymy rany w świątyni i wschodzimy do Fortecy Piratów, która znajduje się na zachodzie.

## Pirate Stronghold

Czeka tu na nas mały komitet powitalny (Regnan Crossbowman, Regnan Lieutenant, Regnan Arbalest, Regnan Bandit, Regnan Pirate). Idziemy na południe i umieszczoną z lewej strony windą zjeżdżamy na dół. Kierujemy się na południe i otwieramy drzwi znajdujące się na zachodzie. W komnacie, w skrzyni, odnajdziemy troszkę złota. Drzwi południowe prowadzą na zaplecze. Zawracamy, wsiadamy do windy i jedziemy na górę. Tym razem skorzystamy z windy znajdującej się z prawej strony. Zjeżdżamy na dół i udajemy się na wschód- w szafach odnajdziemy nieco złota i mało przydatnych przedmiotów. W kuchni znajduje się kilka beczek, które możemy opróżnić. Zawracamy do głównego korytarza i zachodzimy na schodami na dół- w komnacie odnajdziemy kolejną skrzynię. Dalej schodzimy na dół- zejście jest tylko pozornie zablokowane przez ruchomą ścianę. Wchodzimy do podziemi.

## Passage under Regna

Znajdujemy się w jakimś starym tunelu okupowanym przez duże ilości Piratów, Magów, a także Ogrów. Możemy podążać w dwóch kierunkach. Tunel biegnący na wschód prowadzi do wyjścia z jaskini (znajdziemy się na wyspie w pobliżu dobrze nam znanej wieży strażniczej), natomiast my udamy się na północny zachód. W pewnym momencie nasz korytarz się rozgałęzia na dwa mniejsze- to, w którą ze stron podążymy jest bez znaczenia- i tak obydwa prowadzą wyjścia.

## Abandoned Pirate Keep

Jak widać te podziemne tunele doprowadziły nas do położonej na północnym zachodzie wyspy warowni. Wchodzimy do pierwszej komnaty. Przeciwnicy mogą sprawić spore problemy, szczególnie Czarodzieje. Idziemy na północ, zakręcającym dookoła korytarzem. Południowa ściana jest fałszywa, w ukrytej komnacie odnajdziemy najwyższej klasy przedmioty. Z drugiej strony korytarza sytuacja się powtarza- północna ściana jest fałszywa, w środku skrzynia z kosztownościami. Idziemy na zachód i wchodzimy do małej komnaty z rozchodzącymi się w czterech kierunkach korytarzami. Najpierw podążymy na zachód. Skręcamy na południe i wchodzimy do komnaty wypełnionej Ogre Magi. W szafie odnajdziemy spore ilości złota, a także kilka wartościowych przedmiotów. W komnacie obok znajduje się spora grupa piratów pilnująca wyjścia z warowni. No, ale my tu jeszcze mamy kilka komnat do zwiedzenia, tak więc zawracamy do głównej sali. Tym razem wybieramy północny korytarz i dochodzimy do części mieszkalnej fortecy. Każdy z pokoi zamieszkany jest przez Ogre Magi- warto je dokładnie splądrować, w szafach odnajdziemy olbrzymie ilości złota. Naprzeciwko czwartego z pokoi, znajduje się fałszywa (zachodnia) ściana. W ukrytej komnacie odnajdziemy kolejne dwie skrzynie z kosztownościami. Ponownie zawracamy i tym razem udajemy się na południe. Korytarz dość szybko zakręca na wschód. Mamy trzy sale do zbadania. Drzwi z lewej i prawej strony zaprowadzą nas do małych magazynów- można odnaleźć tam troszkę złota. Natomiast środkowy korytarz prowadzi do dość dużej, wypełnionej przeciwnikami sali. Bez trudu odnajdziemy w niej trzy skrzynie, w jednej z nich oprócz złota znajduje się Armatnia Kula, jak nie trudno zgadnąć jest to amunicja do działa znajdującego się na wyspie. Zabieramy pocisk i wychodzimy.

## Regna

Tuż obok nas, po lewej stronie znajduje się masywne działo. Wchodzimy na podest, wciskamy odpowiedni przycisk i już piracka flota przechodzi do historii! Ale to cacko ma kopa! Kolejne z zadań wykonane, teleportujemy się do Ravenshore.

## Ravenshore

Bezzwłocznie udajemy się do Merchant House of Alvar i donosimy Elgarowi, że pomyślnie wykonaliśmy zlecone przez niego zadanie. Dzięki zatopieniu floty wroga do Ravenshore bezpiecznie mógł przybyć sam król Erathii- Roland ze swoją małżonką Catherine (ci co grali w poprzednie części Might and Magic, czy też Heroes of Might and Magic z pewnością dobrze ich pamiętają) a także ich nadworny mędrzec- Xanthor. Powinniśmy jak najszybciej go odwiedzić i wysłuchać jego zdania na temat całej zaistniałej sytuacji. Z tym akurat nie powinno być żadnego problemu, albowiem zamieszkał on w położonym tuż na północ od siedziby Gildii domu. Otrzymamy od niego zadanie niezwykłej wagi (a w zasadzie to cztery zadania)- dostarczyć cztery serca żywiołaków, potrzebne do stworzenia klucza który umożliwi nam wejście do położonego w środku miasta kryształu. Jak się sami niedługo przekonacie nie będzie to proste. Udajemy się do Bluesawn House i meldujemy, że wygraliśmy w Arcomage w każdej z tawern rozsianych po różnych krainach Jadame. Kolejne zadanie wykonane, przed domem w skrzyni czeka na nas nagroda: sporo złota i kolejny potężny artefakt do naszej kolekcji. Teleportujemy się do siedziby minotaurów.

## Balthazar's Lair

Zaczynamy od odwiedzenia sali treningowej, albowiem nazbierało się nam bardzo dużo punktów doświadczenia, które wypadałoby wykorzystać. Nasz Wampir wszystkie 95 punktów przeznacza na rozwój Vampire Ability! Devlin 7 punktów przeznacza na trening umiejętności Leather, 25 na Staff, 45 na Learning i 23 na Dark Magic. Fredric 84 punkty inwestuje w Light Magic i 11 na Body Magic. Brimmston rozwija Dragon Ability (70), a Cauri 27 przeznacza na Sword (27) i 23 na Dark Elf. Odwiedzamy sklepy, porządkujemy nasze plecaki i wychodzimy na zewnątrz.

## Ravage Roaming

Udajemy się na południowy wschód unicestwiając po kolei wszystkie napotkane Gorgony (pamiętajcie o zaklę-

ciu Protection Magic i o tym, że Gorgony są praktycznie w 100% odporne na magie kanonu Ognia). Po dość długim marszu powinniście odnaleźć 6 skrzyń położonych bardzo blisko siebie i szczelnie wypełnionych złotem. To jest właśnie ten słynny skarb Pirata Stanleya- nie wiem jak wy, ale ja spodziewałem się czegoś bardziej imponującego. Rzucamy Town Portal i wracamy na wyspę piratów.

## Regna

Lecimy na zachód do One-eye's Lair i donosimy mu o fakcie, że odnaleźliśmy skarb. Kolejne zadanie wykonane, zyskaliśmy uznanie i dozgonną sławę wśród piratów. Udajemy się na północny wschód i wchodzimy do Smoczej Jamy.

## Old Loeb's Cave

Zgodnie z naszymi obietnicami idziemy do jaskini smoka Durotha. Tym razem bestia przywita nas z otwartymi rękami (a raczej skrzydłami)- zechce przyłączyć się do naszej ekipy- co też pozwalamy jej uczynić (wyrzucamy Brimstona). Najpotężniejszy ze Smoków jest naszym sprzymierzeńcem, drżyjcie wrogowie! Rzucamy czar Town Portal i przenosimy się do Ravenshore.

## Ravenshore

Czas pobrać jedne z ostatnich już nauk- w Luodrin House do poziomu ekspert podnosimy umiejętność Sword, a w Puddle's Hovel umiejętność Staff. Teleportujemy się do Shadowspire.

## Shadowspire

W Mistspring Residence do poziomu Master podnosimy umiejętność Learning i teleportujemy się do Plane of Water (najłatwiej użyć czaru Lloyd's Beacon, albo przynajmniej za pomocą Town Portal przenieść się do Balthazar's Lair i stamtąd pieszo do Plane of Water).

## Plane of Water

Czeka nas długa przeprawa połączona z dużą ilością potyczek. Przeciwnicy bardzo silni, na całym terenie występują w dość licznych grupach (Water Elemental, Lesser Water Elemental, Greater Water Elemental, Triton, Triton Warrior, Triton Crusader, Yonug Dragon Tourte, Elder Tortoise)- nie spieszcie się, tu należy rozważnie i po kolei eliminować wroga. W pierwszej kolejności zawsze pozbywajcie się Żywiołaków Wody, które bardzo z dystansu nieprzyjemnie rażą naszą drużynę. Miejsce, w które musimy dotrzeć znajduje się dokładnie w północno-wschodnim rogu mapy- istnieją dwie drogi: standardowa (podążamy klucząc między górami), albo na przełaj (lecimy nad górami "po skosie"). Druga jest o wiele szybsza, jednakże wtedy trudniej walczy się z wrogami (ograniczona możliwość manewru). W północno-wschodnim narożniku znajduje się pierwszy z kryształów; jakie musimy zdobyć- Heart of Water- pilnuje go olbrzymia ilość wrogów, jednakże mimo wszystko powinno wam się udać go odzyskać. Raz jeszcze powtórzę- nie spieszcie się- tego zadania nie da się wykonać w ciągu małej chwili. Konieczne mogą okazać się częste wizyty w świątyni (wykorzystajcie czar Lloyd's Beacon). Kiedy już jednak uda się wam zdobyć kryształ, teleportujemy się do Dagger Wound Island.

## Dagger Wound Island

W Thadin's House do poziomu Ekspert podnosimy umiejętność Leather. W świątyni leczymy rany i lecimy na południowy-wschód na wyspę, na której znajduje się biblioteka (zdobyliśmy w niej Book of Khel). W środku wulkanu, który znajduje się na wysepce odnajdziemy ostatni już obelisk- bardzo trudno jest się do niego dostać, albowiem nie możemy wzlecieć na tak dużą wysokość- ostatnie metry trzeba pokonać pieszo (wcześniej należy znaleźć nieco mniej strome zbocze wulkanu po którym uda się wejść). Teraz możemy odczytać zagadkę, która ułożyła się po odwiedzeniu wszystkich obelisków. Brzmi ona tak "The Unicorn king holds old thorns key among his subjects appears while the sunshines on mid summer day" i znaczy mniej więcej tyle, że król Jednorożców, który pojawia się w dniu przesilenia letniego posiada klucz do skarbca. Hm, zastanówmy się chwilę, co to może oznaczać. Ano oznacza tyle, że 24 czerwca (dokładnie to w godzinach 11.30- 18.00), w Murmurwoods pojawi się Król Jednorożców (posiada 800 punktów życia). Po jego zgładzeniu, przy jego zwłokach odnajdziemy klucz do Vault of Time, która znajduje się w Ravenshore. W środku znajduje się kilka znakomitych artefaktów, sporo złota z dużej ilości najlepszego gatunku rudy- tak więc jest o co się starać. Trudno mi przewidzieć miesiąc jaki jest u was w tej chwili- musicie o tym zadaniu sami pamiętać i gdy tylko kalendarz wskaże właściwą datę- wykonać zadanie. Unicorn King pojawia się w Murmurwoods każdego roku, można odnaleźć go w pobliżu zatrutej studzienki na północ od wioski. Na koniec jeszcze jedna uwaga- zanim wybierzecie się do Murmurwoods, zapiszcie wcześniej stan gry, albowiem czasami zdarza się, że przy zwłokach Jednorożca nic nie odnajdziecie- zamiast tracić rok czasu na ponowną próbę, łatwiej jest przywrócić poprzedni stan gry i spróbować znowu ;-). Dobra, wracamy do gry. Wychodzimy z wulkanu i udajemy się na północ- znajduje się tam wejście do Plane of Earth

## Plane of Earth

Już sam początek może przysporzyć sporo kłopotów- naszymi przeciwnikami będzie grupa Boulderów. Jednak później będzie już tylko gorzej, albowiem przyłączą się do nich inni niezwykle silni wrogowie (Charger, Jaggernaut, Demolisher (1000 punktów życia), Eathh Elemental, Lesser Earth Elemental, Greater Earth Elemental). Idziemy korytarzem na wschód, odbijamy w pierwszy tunel na północ i schodzimy na dół. Podążając tym samym tunelem na zachód dojdziemy do pustych domostw- odbijamy na północ i ponownie na zachód- w jednej z jaskiń odnajdziemy skrzynię z olbrzymimi ilościami złota. Zawracamy i podążamy na wschód, szybko powinniście dotrzeć do olbrzymiej komnaty na końcu której znajduje się winda. Zanim jednak jej użyjecie przeszukajcie dokładniej ten poziom jaskiń. Idziemy dalej korytarzem prowadzącym na wschód i dochodzimy do jaskini, w której znajdują się dwie kolejne skrzynie- olbrzymie ilości złota i wartościowych przedmiotów. Wracamy do windy i zjeżdżamy na dół. Czeka nas potyczka z bardzo dużą ilością przeciwników- mogą być małe problemy. Wchodzimy na górę po schodach i podążamy na zachód. Otwieramy pobliskie drzwi i przeszukujemy pokój w którym znajdują się dwie skrzynie po brzegi wypełnione kosztownościami. Wracamy na korytarz i udajemy się na północ- w głównej z sal odnajdziemy kolejny z poszukiwanych przez nas kryształów- Hearth of Earth. Zawracamy i idąc drugim z korytarzy prowadzącym na wschód przeszukujemy kolejną komnatę, w której odnajdziemy kolejne dwie skrzynie. Teraz możemy teleportować się do Alvar.

## Alvar

Odwiedzamy okoliczne sklepy i sprzedajemy niepotrzebne przedmioty. Dodatkowo możecie sprawdzić czy sklepikarz nie ma nowych ksiąg z czarami których jeszcze nie znacie. Możecie pożegnać się z mieszkańcami Alvar, albowiem więcej już tu nie powrócimy (a przynajmniej nie będzie takiej potrzeby). Konno lub wykorzystując wcześniej rzucone zaklęcie Lloyd's Beacon udajemy się do Garrote Gorge

## Garrote Gorge

W Stormlance do poziomu Master podnosimy umiejętność Sword, a w Lightsworn Residence pobieramy ostatnie już nauki i do poziomu Grand Master podnosimy umiejętność Learning. Jeśli macie ochotę, to możecie wykonać jedno z ostatnich zadań, jakie pozostały jeszcze nieskończone- zabić wszystkie Smoki, które znajdują się w górach (znakomicie do tego celu nadaje się czar Armagedon- rażący wszystkie żywe osobniki w krainie- w tym nas). Jednak osobiście sądzę, iż jest to wiele nieetycznie, w końcu Smoki są naszymi sprzymierzeńcami! Tak czy inaczej udajemy się Murmurwoods, podążamy na północ i wchodzimy do Plane of Air.

## Plane of Air

No, jak ktoś tam na górze docenił naszą pracę włożoną w ratowanie świata i zabrał nas do nieba ;-). Szkoda tylko, iż zamiast wieczystego odpoczynku czeka nas olbrzymia liczba dość wyczerpujących potyczek. Lecimy na wschód i odwiedzamy Nedlon's House- u gospodarza do poziomu Grand Master będziemy mogli podnieść umiejętność Air Magic. Od tej pory możemy nauczyć się znakomitego czaru masowego rażenia- Starburst. Podążamy na północny zachód- przeciwnicy mogą sprawić nieco problemów (Air Elemental, Lesser Air Elemental, Greater Air Elemental). Wszystkie pobliskie domy są niezamieszkane, albo ich mieszkańcy nie są zbytnio pomocni- tak więc można darować sobie ich odwiedzanie. Daleko na zachodzie znajduje się wejście do Zamku, jednakże najpierw proponuję odbić nieco na północ i zdobyć troszkę punktów doświadczenia. Wrogowie na jakich trafimy nie są szczególnie wymagający (Rook, Ravie, Corbie)- z łatwością można wystrzelać ich z dystansu. Możecie zrezygnować z przeszukiwania gniazd- w żadnym nie ma absolutnie nic wartego uwagi. Odbijając na wschód natrafimy na nieco bardziej wymagających nieprzyjaciół (Mist Hawk, Storm Eagle, Thunderbird), wprawdzie i tutaj nie odnajdziemy nic wartego uwagi, jednakże walka z nimi pozwoli naszej drużynie zdobyć olbrzymie ilości punktów doświadczenia, którego nigdy nie za dużo. Jeśli jednak wydaje się wam to zbyt trudne, to ze spokojnym sumieniem możecie w każdej chwili zawrócić do Zamku.

## Castle of Air

W środku czeka nas mała przeprawa z Żywiołakami Powietrza. Skręcamy w zachodni korytarz i udajemy się na północ. Otwieramy pierwsze drzwi i wchodzimy do magazynu. W skrzyni znajdują się przedmioty o olbrzymiej wartości (nawet artefakty). W dalszym ciągu podążamy na północ- kolejna komnata, a w niej dwie skrzynie zawartością niewiele różniącą się od tej ostatniej- po prostu super. Zawracamy, wchodzimy na górę i podążamy na północ. Przechodzimy przez komnatę z małym basenem i wchodzimy schodami na górę. Odbijamy na zachód i przystępujemy do spenetrowania pobliskich pokoi. W pierwszej z komnat mieszkalnych (hm, ciekawe po co im łóżka, jakoś nie wyobrażam sobie by Żywiołaki Powietrza spały w pozycji horyzontalnej ;-) odnajdziemy dwie skrzynie i szafę- wypełnione olbrzymimi ilościami złota- to chyba rekord świata! Na południu znajduje się kolejny pokój i duża sala, w której znajdują się dwie skrzynie z kosztownościami. Skręcamy na wschód i wchodzimy do następnego z pokoi- 2 wypełnione złotem szafy czekają na swojego nowego właściciela (czyli nas ;-)). Wschodnia ściana jest fałszywa, schodzimy na dół i zabieramy kolejny z kryształów, tym razem będzie to Heart of Air. Zawracamy i idziemy korytarzem na północ, otwieramy ostatnie już drzwi i wchodzimy do jadalni. W kuchni odnajdziemy jeszcze jedną skrzynię. Znacznie wzbogaceni rzucamy czar Town Portal i przenosimy się do Balthazar's Lair.

## Balthazar's Lair

Odwiedzamy sklepikarzy, sprzedajemy nieprzydatne wyposażenie, robiąc tym samym generalne porządki w na-

szych plecakach. Skoro już tu jesteśmy to wypadałoby odwiedzić salę treningową, albowiem dzięki potyczkom w niebie zdobyliśmy bardzo dużo punktów doświadczenia. Nasz Wampir wszystkie 100 punktów przeznacza na rozwój Vampire Ability. Devlin 9 punktów inwestuje w umiejętność Bow, a pozostałe 98 w Dark Magic. Fredric rozwija Light Magic (100), Cauri Dark Elf Ability (75), a nasz nowy kompan Duroth- ćwiczy Dragon Ability (105). Teleportujemy się do Shadowspire, a stamtąd konno udajemy się w podróż do krainy Trolli.

## Ironsand Desert

Idziemy na północny zachód i wchodzimy do podziemnego tunelu, którego wejście znajduje się tuż przy brzegu ognistego jeziora.

## Chain of Fire

Podążamy na północ. Przeciwnicy dość słabi (Smoke Gog, Ember Gog, Fire Newt, Fire Lizard, Salamander), choć tych ostatnich akurat bym zbytnio nie lekceważył, albowiem posiadają 700 punktów życia. Odbijamy na północ, a następnie skręcamy na zachód. W samym środku jaskini, otoczona lawą, znajduje się skrzynia. Uwaga na pułapkę, która automatycznie zostanie aktywowana gdy tylko wejdziemy. Proponuję rozpędzić się i wykonać długi skok- lepiej wylądować w lawie niż uaktywnić pułapkę. W skrzyni znajduje się losowy artefakt (to właśnie po niego tutaj wpadliśmy). Zawracamy, udajemy się tunelem na zachód i wychodzimy.

## Ironsand Desert

Znajdujemy się na małej wysepce położonej pośród jeziora lawy. Na pobliskich wyspach znajduje się sporo Gogów, jednakże ich unicestwienie nie sprawi nam żadnego problemu. Lecimy na wschód zdobyć ostatni z kryształów.

## Plane of Fire

Tym razem trafiliśmy do samego piekła, a nasi przeciwnicy jak to na nich przystało, sprawili nam bardzo "gorące" przyjęcie. Początek należy do bardzo trudnych, wrogowie (Fire Elemental, Lesser Fire Elemental, Greater Fire Elemental- 880 punktów życia) atakują sporą grupą i trzeba im przyznać, że robią to z prawdziwą pasją. Na północnym zachodzie znajduje się duży i dobrze pilnowany budynek- War Camp, warto tam wpaść na chwilkę.

## War Camp

Początek nie będzie trudny- tylko kilku wrogów do zgładzenia (Fire Bird, Erfeti Soldier, Ember Gog, Fire Gog). Jednak po wejściu do komnaty zaczną się prawdziwe problemy- stanięcie na każdą z podłogowych płytek, powoduje otworzenie ukrytych komnat wypełnionych przeciwnikami! Poruszajcie się bardzo powoli, rozważnie poruszajcie się po sali, by nie wypuścić jednocześnie zbyt wielu wrogów.
Dokładnie naprzeciwko wejścia znajdują się ukryte drzwi- otwiera je jedna z podłogowych płytek. W środku znajduje się teleport- przenosimy się na górę, zabieramy niezwykle cenne przedmioty (przynajmniej dwa artefakty) i wychodzimy.

## Plane of Fire

Udajemy się na południowy zachód, pokonując wszystkich natrętnych przeciwników i odbijamy na północ. Dość szybko dojdziemy do pierwszego pustego domu- wciąż podążamy na północ. Mała potyczka z Fire Newtami, Erfeti i dochodzimy do kolejnego pustego budynku. Odbijamy na zachód- następny dom, tym razem już zamieszkany (u gospodarza można pobrać nauki i podnieść umiejętność Fire do poziomu Grand Master- jednak żadnemu członkowi naszej drużyny te nauki nie będą potrzebne). Lecimy na północ i wchodzimy do znajdującego się tam Zamku.

## Castle of Fire

Czeka nas tu najtrudniejsze jak do tej pory zadanie, polecam uzbroić się w cierpliwość, albowiem pośpiech będzie naszym największym wrogiem. Uważajcie by nie spać- przeskakujemy na drugą stronę i podążamy na zachód. Naszymi przeciwnikami są Żywiołaki Ognia, w tym bardzo duża liczba niezwykle silnych Greater Fire Elementals. Wchodzimy kładką na górę i zakręcającym niczym wąż pomostem podążamy aż do samego końca.

Jak się sami za chwilę przekonacie, nie będzie to proste zadanie- dodatkowo należy eliminować kolejne Żywiołaki. Upadek może znacznie skomplikować sytuację- należy wtedy bardzo szybko biegnąć przed siebie (skacząc jak najczęściej- dzięki temu odniesiecie mniejsze obrażenia), i szybko wyjść z gorącej lawy. W ostatniej z komnat wskakujemy na znajdujący się pośrodku sali cokół- w ten sposób go wciśniemy, co z kolei spowoduje, że w pierwszej z sal (przy wyjściu z Zamku) zjedzie na dół winda. Zanim jednak się tam udacie, przyjrzyjcie się dobrze południowej ścianie- w rzeczywistości są to ukryte drzwi prowadzące do tajemnej komnaty- w środku znajduje się losowy artefakt i spore ilości złota. Teraz zawracamy (znów trzeba przejść wąskim pomostem), wskakujemy na windę i jedziemy na górę. Idziemy na północny zachód i tym razem zjeżdżamy windą na sam dół- kolejna trudna potyczka z Żywiołakami. W komnacie na wschodzie znajdują się cztery skrzynie wypełnione kosztownościami. Podążamy na północ i wkraczamy do olbrzymiej komnaty pilnowanej przez liczną grupę Żywiołaków. Na jej końcu znajduje się przycisk (dość ciężko jest do niego dotrzeć) otwierający tajne przejście, jakie znajduje się za wodospadem. Chwila zawahania, i skaczemy prosto w wodospad- zgodnie z planem znaleźliśmy się po drugiej stronie. Jednak to jeszcze nie koniec. Używamy teleportu i przenosimy się do kolejnej komnaty. Podążamy na zachód i aktywujemy kolejny teleport. Uf, nareszcie dotarliśmy do komnaty, w której znajduje się kryształ. Unicestwiamy obrońców, zabieramy Heart if Fire i teleportujemy się do Ravenshore.

## Ravenshore

Kurczę, jakoś strasznie się tu zrobiło, krwawoczerwone niebo nie wróży zbyt dobrze na przyszłość. Odwiedzamy sklepy, w których sprzedajemy niepotrzebne przedmioty (szkoda, że nie mamy już na co wydawać zarobionego w ten sposób złota) i biegniemy do siedziby Xanthora. Wręczamy mu zdobyte kryształy, przyglądamy się dziełu stworzenia i odbieramy Conflux Key za pomocą którego dostaniemy się do środka olbrzymiego kryształu znajdującego się w centrum miasta. Pora wyruszyć na spotkanie z nieznanym...

## Escaton's Crystal

Przeciwnicy mogą sprawić wiele kłopotów (Crystal Walker, Crystal Sentry, Crystal Guardian (1300 punktów życia), Emerald Dragon, Saphire Dragon, Ruby Dragon- 1937 punktów życia!!!). Podążamy tunelem w głąb kryształu powoli eliminując wszystkich wrogów (przy ich ciałach odnajdziemy znakomite przedmioty). Idąc na zachód odbijamy na północ i wchodzimy do małej jaskini- południowe ściana kolumny jest fałszywa - w środku znajduje się skrzynia (nic szczególnie wartego uwagi). Cały czas podążamy na zachód aż do rozgałęzienia korytarzy- tutaj odbijamy na południe. Znajdziemy się w pokoju z teleportem, jednak, aby go aktywować musimy pobawić się kryształami. Należy wciskać je w odpowiedniej kolejności- sama zasada jest bardzo prosta, należy powtórzyć sekwencję, jaka wyświetliła się, gdy podeszliśmy do panelu z kryształami. W kolejności należy zapalać: Niebieski, żółty, zielony, niebieski, zielony, żółty, niebieski, żółty, niebieski. Dzięki temu uaktywni się znajdujący za nami teleport. Ciekawe, dokąd nas on zaprowadzi?

## Plane Between Planes

Hm, całkiem tu ładnie tylko tubylcy jacyś "dziwni" :-). Hm, sądząc po ich wyrazach twarzy i biorąc pod uwagę, że co chwila miotają w naszym kierunku magiczne pociski, to oni chyba nie są pokojowo do nas nastawieni ;-). Trzeba wypróbować starą milicyjną zasadę- najpierw bijemy, później zadajemy ewentualne pytania ;-). Wrogowie okażą się dość wymagający (Ether Knight, Ether Champion, Ether Lord, Fear, Terror, Nightmare, Plane Guardian, Plane Protector, Plane Overlord). Zamiast walczyć z nimi wszystkimi, o wiele łatwiej jest użyć czaru Fly, wznieść się w górę i odlecieć! Ostatecznie wystrzelajcie ich z powietrza, przydatne też będą czary Starburst i Metheor Shower. Lecimy na południe i wchodzimy do olbrzymiego budynku, który po dokładnej analizie okazuje się być monstrualną czaszką! Nie wiem jak wy, ale ja zaczynam się bać...

## Escaton's Place

Tak oto znaleźliśmy się w siedzibie sprawcy wszystkich naszych kłopotów- sławnego Niszczyciela. Zadanie, które nas tu czeka sprawi wiele problemów, nic do tej pory nie było tak skomplikowane. Aż przypomina mi się wspaniała szósta część Might and Magic, w której wszystkie zadania były tak trudne, a labirynty pod względem skomplikowania i rozmiarów znacząco przewyższały ten, który właśnie musimy pokonać. Ech to były czasy... No dobra, dość tych wspominek, wracamy do rzeczywistości, czas zmierzyć się z problemem. Pokonać musimy olbrzymi labirynt. Przeciwnicy nie sprawią większych problemów (Chaos Protector, Chaos Guardian, Chaos Overlord, Ether Knight, Ether Champion, Ether Lord), albowiem nie ma ich tu zbyt wielu. Problemem jest sam labirynt. Mówiąc w skrócie, drogę blokuje nam kilkadziesiąt drzwi, aby je otworzyć musimy przesunąć olbrzymią ilość dźwigni i wcisnąć sporo przycisków. Aby było trudniej to dźwignia położona np. na południowym zachodzie, otwiera drzwi na północnym wschodzie itd.- trzeba się sporo nabiegać. Ogólnie to istnieje jeden pewny, lecz niezwykle czasochłonny sposób przejścia- wciskamy wybraną dźwignię i biegamy po całym labiryncie, sprawdzając czy gdzieś nie otworzyły się drzwi, za którymi znajduje się kolejna dźwignia itd. Jednak nieco łatwiej jest podążać według następujących wskazówek: Idziemy na północ i otwieramy ukryte drzwi. Nie wchodzimy, tylko najpierw odbijamy na zachód- południowa ściana jest fałszywa, w środku odnajdziemy dwie dźwignie, które trzeba przestawić. Zawracamy na wschód- również południowa ścia-

na jest fałszywa- kolejne dwie dźwignie do przestawienia. Podążamy do końca korytarza i skręcamy na północ. Podążamy aż do końca (wcześniej, pod koniec, na zachodzie znajduje się komnata ze skrzynią) i odbijamy na zachód. Idąc korytarzem, przeszukujemy wszystkie pobliskie pokoje. W pierwszym znajduje się trochę złota i przedmiotów. W kolejnym dźwignia, którą oczywiście należy przesunąć. W następnym nie ma nic wartego uwagi. Kolejna komnata- trochę przedmiotów, zachodnia ściana fałszywa- następne przedmioty). Następna komnata- nic ciekawego i kolejna- w środku dwie szafy z przedmiotami i złotem. Udajemy się do końca korytarza i skręcamy na południe. Przeszukujemy pobliską komnatę (następne dwie szafy z przedmiotami), biegniemy do samego końca na południe, skręcamy na wschód, biegniemy do końca i odbijamy na północ. Wchodzimy w otwarte drzwi, które znajdują się na zachodzie. Podążając na południe dotrzemy do komnaty z kolejną dźwignią. Zawracamy do głównego korytarza i podążamy do samego końca na północ, wchodzimy do ostatniej sali, wbiegamy na górę po schodach i wciskamy przycisk. Zbiegamy na dół i idziemy do końca korytarza na południe- znów po schodach na górę i wciskamy kolejny przycisk. Zbiegamy na dół i po raz kolejny podążamy na północ. Na zachodzie otworzyły się kolejne drzwi- następna wajcha do przesunięcia. Wracamy do głównego korytarza, podążamy na północ i po raz kolejny skręcamy na zachód, przechodząc przez drzwi. Podążamy do końca, odbijamy na północ i w kolejnej z sal przestawiamy dźwignię. Biegniemy na zachód aż dotrzemy do głównego korytarza, odbijamy na południe, wchodzimy na górę po schodach i wciskamy trzeci już przycisk. Schodzimy na dół i wracamy do dźwigni, którą przestawialiśmy jako ostatnią- otworzyły się tam drzwi i będziemy mogli podążać w linii prostej na zachód. Ręcznie otwieramy kolejne drzwi prowadzące na zachód, jednak wcześniej warto podążyć na południe (wschodnia ściana jest fałszywa) i zagarnąć ukryte tam przedmioty. Teraz zawracamy i udajemy się na zachód i wraz z korytarzem skręcamy na północ. Wschodnia ściana jest fałszywa, kontynuujemy wędrówkę na północ. Tym razem ściana z lewej strony kryje ukryte wejście do korytarza- odbijamy, wchodzimy do południowej komnaty i przestawiamy dźwignię. Biegniemy na zachód do głównego korytarza, podążamy na północ, wchodzimy na górę i wciskamy ostatni przycisk. Zbiegamy na dół i skręcamy w trzeci z korytarzy prowadzących (czyli w ten, który przed sekundą opuściliśmy). Idziemy na wschód, przechodzimy przez komnatę z olbrzymim stołem, biegniemy do końca zakręcającym korytarzem i dochodzimy do komnaty Niszczyciela. Uf, nareszcie! Mam nadzieję, że zbyt długo nie błądziliście. Wchodzimy do Escaton's Throne Room. Podczas długiej rozmowy z Niszczycielem znacznie poszerzymy naszą wiedzę o zaistniałej sytuacji (dowiemy się np. tego, że właściwie to nasz świat ma być zniszczony przez pomyłkę, albowiem Niszczyciel nie zauważył, że sami unicestwiliśmy wszystkich Kreeganów, o walce z nimi opowiadała siódma część Might and Magic). Jednak jest już za późno, by zmienić plany Niszczyciela, mimo wszystko da on nam małą szansę (głupiec nas niedocenia)- musimy odpowiedzieć na jego trzy zagadki. A brzmią one następująco: 1. Where does one serve to pay, is not free to leave, but is free when one leaves. 2. What is there when you enter a room, and cannot be outside though you leave the door open ? 3. A moon colored box, meant to be opened from the inside, protect the sun colored treasure of life. What is it? No ruszcie nieco mózgownicą ;-). Nie chcę wam psuć zabawy, jaką z całą pewnością jest samodzielne myślenie ;-). Podpowiem tylko, że podpowiedzi możecie odnaleźć w bibliotece, jaka znajduje się w Merchant House of Alvar w Ravenshore. No i jeszcze jedna wskazówka- wszystkie odpowiedzi na pytania są rzeczownikami w liczbie pojedynczej- pierwszy ma 6 liter, drugi również ma 6 liter i trzeci tylko 3 litery. No, teraz to już musicie odgadnąć, jeśli jednak ktoś będzie miał problemy, to niech pisze czy też mailuje- podeślę rozwiązania ;-). Po rozwiązaniu zagadek otrzymamy misternie wykonany komplet kluczy. Hm, ciekawe do czego są one potrzebne :-). Opuszczamy komnatę i wychodzimy na zewnątrz.

## Plane Between Planes

Lecimy na północny zachód, aż w sam narożnik mapy. Znajduje się tam WIĘZIENIE o kształcie JAJKA- ciekawe co znajduje się we WNĘTRZU :-). Zanim się jednak o tym przekonacie, proponuję wyeliminować wszystkich natarczywych wrogów, rzucić czar Lloyd's Beacon (aby móc tu później powrócić) i teleportować się do jaskini Minotaurów.

## Balthazar's Lair

Odwiedzamy sklepy- porządkujemy plecaki i ewentualnie zakupujemy jakieś czarne eliksiry (przynajmniej wyda się trochę złota). Czas odwiedzić salę treningową. Jednak tutaj jedna ważna uwaga- pamiętajcie, że nasza "kotwica" rzucona Plane Between Planes będzie aktualna tylko przez ok. 3 miesiące- później zniknie. Trening wszystkich naszych postaci zajmie ok. 8 miesięcy! W takim razie trzeba trenować etapami- trening jednego bohatera- przenosimy się do Plane Between Planes, rzucamy nową "kotwicę", wracamy do Balthazar's Lair i trenujemy kolejną postać i tak cały czas. Nie pozwólcie by Lloyd's Beacon uległa przedawnieniu. No to teraz można spokojnie zająć się treningiem. Wampir 42 punkty przeznacza na Sword i 72 na Vampire Ability. Devlin 129 przeznacza na Dark Magic, Fredric 105 na Body Magic, Cauri 100 na Dark Elf Ability, a Duroth 129 na Dragon Ability. I to by było na tyle naszych przygotowań do ostatecznego starcia- pora wykonać ostatnie zadania. Rzucamy Lloyd's Beacon, wracamy do Plane Between Planes i wchodzimy do Fire Lord Prison.

## Fire Lord Prison

Wciskamy przycisk i podążamy na północ. Uważajcie, by nie wejść na zaznaczone na czerwono płytki- otwierają one znajdująca się naprzeciwko nas komnatę, z której wybiegnie kilka Kryształowych Smoków- najlepiej poruszać się przy ścianie- i tak problemów mamy dosyć. Wrogowie są dość silni (Ether Knight, Ether Champion, Ether Lord, Water Elemental, Lesser Water Elemental, Greater Water Elemental, Emerald Dragon, Saphire Dragon, Ruby Dragon)- mogą być problemy. Idziemy na północ- zachodnia ściana jest fałszywa- w środku przedmioty ze złoto. Na północy znajduje się Fire Lord's Cell- wchodzimy i uwalniamy przywódcę Żywiołaków Ognia. Zawracamy na południe- wschodnia ściana również jest fałszywa- kolejne przedmioty ze złoto do zgarnięcia. Podążamy do końca korytarza, wychodzimy, lecimy na wschód i otwieramy wejście do kolejnego więzienia.

## Air Lord Prison

Podążamy tunelem na północny zachód. Wrogowie dość silni (Crystal Sentry, Crystal Guardian, Ether Knight, Ether Champion, Ether Lord) jednak chyba zdążyliście się już do nich przyzwyczaić. Dochodzimy do kompleksu jaskiń (kolejni przeciwnicy- Earth Elemental, Lesser Earth Elemental, Greater Earth Elemental), podążamy na wschód i odbijamy na południe- odnajdziemy dwie skrzynie wypełnione kosztownościami. Zawracamy na północ, wchodzimy do Air Lord's Cell i uwalniamy kolejnego z Lordów, tym razem lidera Żywiołaków Powietrza. Wychodzimy z jaskiń, lecimy na południe (po drodze mijając miecz i tarczę o imponujących rozmiarach, aż strach pomyśleć jak wielki musiał być osobnik, który nimi władał. Co ciekawe, jeśli posiadacie w plecaku Flet zdobyty w Tomb of Lord Brinne, to będziecie mogli wejść do pomieszczenia, w którym znajdują się twórcy MM8 (i np. wszystkich ich pozabijać :-) - wystarczy kliknąć na mieczu- ot, taki prezent od twórców na koniec rozgrywki) i wchodzimy do kolejnego aresztu.

## Prison of the Lord of Earth

Czeka nas tu mały test zręcznościowy- należy skakać po zawieszonych w powietrzu płytach. Przeciwników jest stosunkowo mało- Air Elemental, Lesser Air Elemental, Greater Air Elemental i nie sprawią większego problemu. Możecie się zbytnio nie obawiać upadku na dół- znajduje się tam teleport, który przeniesie waszą drużynę z powrotem na wyższy poziom- co jedynie stracicie trochę czasu. Jeszcze jedna uwaga dotycząca skakania- nie warto korzystać z czaru Jump, lepsze efekty daje standardowe skakanie połączone z małym rozbiegiem. Na górze znajduje się winda, która zawiezie was w pobliże Earth Lord's Cell. Uwalniamy przywódcę Żywiołaków Ziemi, wychodzimy (należy spaść na dół) i lecimy na zachód wykonać ostatnie już zadanie.

## Prison of the Lord of Water

Strażnicy mogą sprawić sporo problemów (Ether Knight, Ether Champion, Ether Lord, Fire Elemental, Lesser Fire Elemental, Greater Fire Elemental, Terror, Fear, Nightmare), dodatkowym utrudnieniem będzie fakt, iż zmuszeni jesteśmy kroczyć strumieniem lawy, odnosząc przez to co chwila obrażenia (i to całkiem spore). Należy działać błyskawicznie- cały czas być w ruchu- biegnąć i podskakiwać jednocześnie- dzięki temu odniesiecie mniej ran, unikać kontaktu z palącym podłożem. Natychmiast biegniemy na północny zachód, przeciwnikami zajmiemy się później. Znajduje się tu mała wysepka ze skrzynią (trochę kosztowności)- stajemy na stałym podłożu i dopiero teraz eliminujemy wszystkich natrętnych przeciwników. Podążamy na północ- kolejna wysepka ze skrzynią- toczymy kolejną walkę. Odbijamy na wschód, wchodzimy do Water Lord's Cell i uwalniamy ostatniego już więźnia - tym razem lidera Żywiołaków Wody. Już możecie czuć się zwycięzcami! Teleportujemy się do Ravenshore (choć wcześniej możecie podążyć na wschód, odbić na południe i przeszukać dwie skrzynie, które się tam znajdują).

## Ravenshore

To już koniec! Pozostaje nam obejrzeć wspólną akcję rozwścieczonych przywódców Żywiołaków, którzy niszczą umieszczony w centrum miasta kryształ. Który to już raz uratowaliśmy świat przez zniszczeniem ;-)? Niestety przynajmniej mi pozostał mały niedosyt- tak bardzo chciałem własnoręcznie zabić Niszczyciela... Ale być może niedługo będzie okazja, albowiem w Internecie krążą plotki, że firma 3DO ma zamiar udostępnić path, który pozwoli naszej drużynie stanąć oko w oko ze znienawidzonym wrogiem. No, a już całkiem niedługo światło dzienne ujrzy dziewiąta część Might and Magic! Tak więc do zobaczenia wybawcy Jadame!

Artur Okoń

producent: **Artifact Entertainment**
platforma: **PC**

# Demise: Rise of the Ku'Tan

**Pierwsze kroki zwykle odbijają się najgłośniejszym echem - tak w rzeczywistości, w cichych korytarzach labiryntu, jak w pamięci - gwarantuję ci bowiem, śmiałku czytający te słowa: pierwszego powalonego u swych stóp przeciwnika zapamiętasz na zawsze. Demise jednak to świat walki - przestaniesz więc liczyć znaczące twój ślad ciała i wszelkie staranie złożysz w tym, by samemu jak najrzadziej podążać drogą astralną, oczekując pomyślnego wskrzeszenia... Aby chwil takowych było zaś jak najmniej (a wiedz, że nie da się ich bowiem wyeliminować w całości...), sporządzone zostało vademecum, które dzierżysz w dłoniach. W jego tworzeniu wspierałem się zaś nie tylko doświadczeniami własnymi, ale i zapiskami z częściowo nadpalonej i miejscami nieczytelnej księdze znalezionej na 17 poziomie tuż obok szczątków z rozbitego posągu potężnego niegdyś maga... Wiedzieć Ci bowiem trzeba - i to pierwsza z prawd, które zawsze muszą płonąć w twym umyśle: nie ma bohaterów na tyle potężnych, by nie musieli obawiać się Czeluści...**

"W lochy schodzi się, goniąc własne ambicje. Jedni szukają w nich bogactw materialnych - ci zwykle walczą mieczem. Inni, żądni potęgi i władzy, parają się magią. Pierwsi zwykle giną od magii, drudzy - od mieczy..."

Ty jednak dopiero zaczynasz. Być może czujesz się samotny i zagubiony, stojąc przed wrotami, za którymi rozwiera się Czeluść. Być może zdałeś też już sobie sprawę, że wybory, jakich dokonasz już za parę chwil, na początku gry, mają swój ogromny ciężar, bowiem w znacznej mierze wpływać będą na Twe późniejsze losy. Zastanów się więc najpierw, przemyśl, postaraj wynaleźć wszystkie za i wszystkie przeciw i dopiero czyń co Ci rozum dyktuje. Nie jest to zadanie łatwe, zwłaszcza gdy niewielkie masz doświadczenie w sztuce miecza i arkanach magii. Jednak to właśnie po to, by Ci pomóc w doborze odpowiedniej drużyny, pokierować niepewną jeszcze ręką dzierżącą miecz bądź kreślącą pierwsze runy czarów, zapewnić przetrwanie na pierwszych poziomach i harmonijny rozwój na dalszych. Bądź jednak kreatywny i przede wszystkim nie oczekuj ode mnie czegoś w rodzaju dokładnego planu w punktach - Demise jest światem zbyt złożonym, zbyt wiele rzeczy wpływa na to jak toczą się losy bohaterów, by dało się takowy stworzyć... To Ty musisz opracować swój własny plan podboju Otchłani Dejanolu i uparcie, przemierzając kolejne poziomy lochów i usuwając kolejne przeszkody realizować go. Ja jedynie mogę dopomóc Ci poznać niektóre z jego zagrożeń, zwrócić uwagę na rzeczy, których początkujący nie widzą, wskazać ogólny kierunek, w którym warto podążać.

## Drużyna

A wiedzieć Ci trzeba, śmiałku, że twoje szanse przeżycia w jawnie wrogim labiryncie, jaki otwiera się przed Tobą, zwiększą się niepomiernie, gdy rozpoczniesz rozgrywkę drużyną, nie zaś pojedynczą postacią. Liczba współtowarzyszy, którymi zechcesz wesprzeć swego wybrańca od Ciebie jeno zależy. Ja, by nie szukać daleko przykładów, już w Mordorze dowodziłem trójką awanturników, w Demise tylko kontynuowałem tę dawną tradycję. Większa ilość członków drużyny wiąże się wprawdzie z wolniejszym rozwojem postaci, jest jednak czynnik, który w dwójnasób wynagradza wszelkie niedogodności. To fakt, że zginąć pojedynczą postacią w Czeluściach jest nader łatwo. Zdarzyć się może i - wierzaj mi - zdarzać się będzie, że bardzo doświadczona postać sczeźnie na skutek jednego dobrego rzutu kości Losu. Ot, wyobraź sobie: wchodzisz do sali z potworzem, którego szczególnym przymiotem jest petryfikacja (zamiana w kamień), bądź paraliż i udaje się mu wykorzystać tę zdolność już w pierwszej rundzie walki. Jeśli jesteś sam - zginiesz niechybnie, stracisz całe posiadane przez Ciebie złoto, a Twój ekwipunek, z takim trudem kompletowany może ulec zniszczeniu. Jeśli jednak będą wraz z Tobą wierni towarzysze - zwyciężysz: proces skamienienia, jeśli takowe nastąpi zostanie odwrócony, Ty zaś będziesz w stanie ruszyć w dalszą drogę.

Drugą z wad usiłowania pozostania samodzielnym jest również to, że od samego początku gry musisz być wszechstronny, a poprzez to trwonić siły na uczenie się wszystkiego, miast ukierunkować je w celu mistrzowskiego zgłębienia jednej specjalności. A mawia się, że ten, co stara się być przyjacielem wszystkich, jest przyjacielem niczyim - to, co myśli być dobre we wszystkim jest dobre w niczym. Dlatego też tak usilnie wskazanym jest, byś zdecydował się na grupę śmiałków jednego z nich mając jako swą główną postać i być może nawet odrzucając w drodze tych, którzy zbędni Ci się staną. Pierwej jednak musisz ich wykreować i dopasować do siebie tak, by stanowili kółeczka zębate jednej machiny wojennej. Aby tego dokonać, powinieneś poznać dobrze możliwości, jakie oferuje każda z ras, profesji czy charakterów. Dopiero wtedy, już wiedząc, że przykładowo postacie z dobrym i złym nastawieniem do świata nie mogą walczyć ramię w ramię w jednej drużynie, bądź znając dobrze łatwość z jaką niektóre rasy odpierają specjalne ataki będziesz w stanie zestawić własną - gotową stawić czoła lochom i wyjść z nich z tarczą...

Pierwszą czynnością, jaką winien wykonać każdy, kto zamierza zapuścić się w Lochy Dejanolu winno być zapoznanie się z obszerną pomocą obecną wewnątrz programu - ta bowiem wgląd w świat i zasady nim rządzące daje dobry. Czynność ta tym łatwiejszą jest, że w całości po polsku ją spisano. Przestudiuj uważnie zwłaszcza części 'Races' i 'Guilds' - te staną się dla Ciebie tym, czego tak usilnie szukasz - zbiorem podstawowych wytycznych i wskazówek. Wiedzieć Ci jednak trzeba, że jakkolwiek mogą okazać się przydatne, to nie wszystko z nich wyczytać możesz - wróć więc do czytanego manuskryptu i zapoznaj się z moimi komentarzami do ras i gildii, jakie znalazły swe miejsce w dodatkach na samym końcu tej xięgi.

Tymczasem jednak poświęc parę chwil i zapoznaj z uwagami na temat współczynników - to na ich kanwie bowiem budowani są bohaterowie, to one stanowią ich szkielet. I choć nie są najważniejszym czynnikiem determinującym grę (tym są bez wątpienia gildie) to umiejętny ich dobór w znacznej mierze ułatwia sprostanie późniejszym wyzwaniom. Warto wiedzieć przeto, że:

- każda nowo tworzona postać powinna cechować się wysokim wskaźnikiem 'mądrości' (wisdom; WIS) i 'inteligencji' (intelligence; INT): obie winny zawsze stać powyżej poziomu umożliwiającego korzystanie z mądrości zawartej w xięgach (współczynnik ma mieć wartość 10 lub więcej). Jeśli zaś spadnie poniżej - postaraj się czym prędzej za pomocą odpowiedniego napoju magicznego, jedynego podówczas sposobu na podniesienie ich, naprawić ten fatalny stan. Pamiętaj również, że odpowiednio rozwinięte WIS i INT znajdują swe odbicie w mocy rzucanych czarów, a każdy dodatkowy punkt jednego z tych dwu współczynników przekłada się na 5 punktów mana.
- 'wytrzymałość' (constitution; CON) wpływa na liczbę odnoszonych obrażeń. Dodatkowo przez większość gry bonus z CON jest uwzględniany przy naliczaniu żywotności podczas szkoleń na kolejne poziomy w gildiach. Wiedz również, że wysoka CON sprawia, że znacznie łatwiej jest samoistnie wyleczyć się z zatrucia ('poison') czy zarazy ('deceise'), a nawet paraliżu ('paralize').
- 'charyzma' (CHA) jest użyteczna jeno paladynowi i magowi - te dwie profesje zaś nie powinny być podejmowane już na samym starcie - znacznie lepiej jest zignorować je teraz, korzystając z zawyżonych kosztem CHA innych współczynników wyszkolić się w innej profesyi i dopiero później, nadrobiwszy początkowe braki w umiejętnościach przywodzenia za pomocą powszechnie spotykanych na pierwszych poziomach Czeluści napojów - starać się o zjednywanie potworzy. W gruncie bowiem rzeczy temu tylko służy CHA.
- wiedz, że od 'zręczności' (dexterity; DEX) twej postaci zależeć będzie w pewnej mierze biegłość, z jaką unikać będzie ciosów w walce. Ponadto, obok szyku w jakim porusza się drużyna wywiera wpływ na kolejność ciosów. Mądrze więc jest inwestować w nią szczodrze, tym łacniej, że niektóre z pancerzy odejmują po parę punktów od ogólnego poziomu tejże cechy. Zręczność jest ceniona również u złodziei - u nich wpływa na zdolność rozbezpieczania pułapek.
- 'siła' (strength; STR) daje bonusy do obrażeń zadawanych przez bohatera. Nie wpływa natomiast na zdolność do dźwigania innych postaci - ta kwestia rozstrzyga się według dodatkowego współczynnika, związanego z rasą bohaterów - ich 'rozmiarem' (size).

Proces kreowania nowych awanturników nie należy do trudnych. Po określeniu ich rasy, płci i charakteru przychodzi czas na dobór profesyj, jakimi parać się będą herosi. Pamiętać wszelako należy, że nie mogą w jednej drużynie współdziałać dobrzy i źli: niemożliwym jest więc stan, gdy obok siebie walczyć będą miłosierny paladyn i bezlitosny ninja. Wiedz takoż, że charakter jako jedyny w czasie gry nie ulega zmianom, więc musisz podjąć decyzję co do moralnego profilu drużyny już na starcie... Spostrzeżeniem najbardziej ogólnym, bez wątpienia jednak prawdziwym jest, że drużyna o profilu neutralnym-złym jest zdecydowanie bardziej elastyczna niż ta złożona z dobrych. Nie oznacza to naturalnie, że nie można grać takowymi - przeciwnie - przemyślana grupa, w której znajdą swe miejsce paladyni również może być groźna, tyle tylko, że zwykle złe drużyny na tym samym poziomie są groźniejsze... Kiedy określisz już światopogląd swych podopiecznych, zastanów się nad składem osobowym: warto mieć bowiem grupę zdolną do przeciwstawienia się wszelkim możliwym niebezpieczeństwom od jakich roi się w Czeluści. I tu również powołam się na mój własny przykład: w mej drużynie, prócz mnie - czarodzieja, był zwiadowca (explorer) i złodziej (thief) - każdy z nas był również rzemieślnikiem, wojownikiem (dowolnej gildii wojującej). Dzięki temu wiedzie-

liśmy zwykle gdzie jesteśmy - to dzięki zwiadowcy, dysponowaliśmy brutalną siłą - wojownicy, a gdy zaistniała konieczność, czyli w praktyce zawsze mogliśmy odwołać się do magii. Warto wszelako nadmienić, że przykład ten zaczerpnięty został z późniejszych losów grupy - na samym bowiem początku bez wyjątku każdy z nas był jeno rzemieślnikiem. Czemuż tak? Ponieważ to rzemieślnicy uczą się najszybciej oferując zarazem harmonijny rozwój innych zdolności, co sprawia, że przejście w kolejne profesye staje się znacznie bardziej bezpieczne.

## Paręnaście cytatów

namazanych na marginesach i pomiędzy wierszami wspomnianej we wstępie xięgi. Z uwagi na ich trafność pozwoliłem sobie pozostawić w skróconej formie tu i ówdzie tylko dodając własną ich ocenę...

- wystrzegaj się początkowo wszystkich 'floor slime' - potrafią prysnąć żrącym kwasem, co dla początkowo niezbyt wytrzymałych bohaterów może skończyć się tragicznie.
- szkoląc się w gildiach na kolejne poziomy doświadczenia miej na uwadze, że nowe punkty żywotności naliczane są z karnym modyfikatorem z innych profesyj i zdolności (patrz również: Karne modyfikatory doświadczenia)
- staraj się poznać czary grupy 'movement' (ruch) - częstokroć to właśnie one stanowić będą dla Ciebie i twej drużyny różnicę pomiędzy być, a nie być.
- zwracaj baczną uwagę na ograniczenia, jakie nieodmiennie wiążą się z niektórymi profesyami - noszenie pancerzy, korzystanie z ciężkich tarcz, bądź specyficznych typów broni - to wszystko zależne jest nie tylko od tego, kim jesteś, ale co robisz...
- złodziej ('thief') potrafi otwierać znajdujące się już na pierwszych poziomach lochów skrzynie zawarte magicznie, kryjące zwykle cenniejszą niż zwykle treść. Korzystaj tedy z jego 'Magical Entry' (do momentu, gdy to niezbędne - później wyręczą Cię przedmioty).
- będąc którymś z magów jednak nie marnuj potencjału magicznego (mana) na otwieranie zawartych magicznie skrzyń - korzystaj z przedmiotów: key of opening, dust of opening bądź ring of entry...
- zadania nadawane w gildiach zawsze są jednakie - wojownik najsampierw będzie musiał zażgać wielką sowę, później jednego hiksae, następnie jednego Slave Driver, potem Namana...
- jeśli QuestMaster wynajdzie Ci stwora bądź przedmiot, którego w żaden sposób nie możesz odnaleźć udaj się do wieszcza ('seer'), znajdującego się w mieście i tam dowiedz, gdzie ostatnio widywano go... Możesz również odwołać się do biblioteki przy gildiach i tam spróbować odnaleźć poszukiwane przez Ciebie informacje.
- podobnie jak odmienne rasy, takoż i różne profesje wymagają długotrwałych studiów - jedne mniej inne więcej. Zdecyduj więc mądrze, którą ścieżką chcesz podążać...
- łącz profesyje - paladyn i mag, albo wojownik i kleryk - te nadają się wybornie do tego, by postać studiowała je obie, nabywając zarazem umiejętności posługiwania się magią i władania mieczem. Podobnie ma się rzecz z wojownikiem-złodziejem. Pamiętaj jednak wówczas, że niektórych pancerzy nie nałożysz.
- korzystaj z czarów od samego początku - nie automatyzuj jednak procesu ich rzucania - może okazać się, że potencjału magicznego, marnowanego uprzednio na potwory zupełnie nieszkodliwe zabraknie Ci w najbardziej niestosownym momencie...
- magowskie czary 'oczarowania' i 'przywiązania' nie są niezbędne - są jedynie przydatne - zastanów się przeto nad studiami tej dziedziny magii i rozwojem wymaganej przez nie cechy - charyzmy...
- warto mieć w drużynie kogoś oprócz jedynego kleryka, kto dysponuje zdolnościami leczenia zatruć, zaraz, paraliżów na wypadek, gdyby ten przypisany temu zadaniu sam im uległ.
- zabicie przywódcy grupy potworzy, sprawia, że pozostałe łacniej uciekać będą.
- zagubiwszy się popróbuj poobracać się wokół - zdarzyć się może, że twój bohater zorientuje się gdzie jest.
- fontanny uzdrawiają, kolumny z błękitnymi kulami - odnawiają potencjał magiczny...
- dbaj o to, by być w najlepszej możliwej kondycji - herosi walczą zwykle znacznie lepiej, gdy nie muszą uważać na jątrzące się rany...
- warto jest oddawać je na przechowanie w banku - choćby to nawet niepełny mieszek był...
- nie warto zmieniać 'alignement' danego przedmiotu, jeśli jest on pojedynczy - jednako bowiem płacisz za zmianę nastawienia 5 ksiąg jak jednej...
- umiejętności złodzieja to nie tylko rozbezpieczanie pułapek w znajdowanych skrzyniach, to również umiejętność zachowania przy sobie znalezionych przedmiotów, a więc utrudnienie niektórym z potworów okradnięcie twego herosa.
- czytaj dokładnie opisy przedmiotów - unikniesz strat związanych z zakupem przedmiotów zbędnych. Nigdy też, przenigdy nie pozwól, by chwilowy impuls czy niezdrowa ciekawość zakończyła się niemal zupełnym wyłączeniem twego bohatera z gry i koniecznością prowadzenia go do sklepu, gdzie słono płacąc pozbędziesz się przeklętego przedmiotu.
- warto pamiętać, że przedmioty, które użytecznymi się zdają i są, a które jeno przez pewien czas służyć mogą - mają skończoną ilość wykorzystań - można odnowić. Aby to uczynić trzeba po ich wykorzystaniu odsprzedać je do sklepu i kupić je na nowo - cała moc będzie w nich tak jak była tam na początku.
- przedmioty, co do których przeświadczony jesteś, że zostały w przeszłości przeklęte sprzedawaj, nie identyfikując ich. Kiedy sprzedawca dowie się, że ma do czynienia z przedmiotem bezużytecznym (po pełnym zidentyfikowaniu) nie zechce ich. Jeśli jednak zażądasz odeń pieniędzy za częściowy sprawdzony przedmiot - przystanie na to z radością.

- dwuklik na mapie ukaże ją w dużym oknie - częstokroć niezastąpione w momencie, gdy rozpaczliwie poszukujesz wyjścia...
- ilekroć zminimalizujesz okno gry (warto więc, jak wi-

dać, grać w 'windowed mode'), akcja zatrzymuje się... - walcząc zważaj, by liczni przeciwnicy nie odcięli twych bohaterów od wyjść - zdarzyć się bowiem może, że będziesz zmuszony uciekać. Pamiętaj też, że ucieczka nie jest niczym niezwykłym - możesz wrócić, kiedy tylko zechcesz, pozostając zaś i dając się zabić - nie zyskujesz nic, a tracisz wiele... Kiedy zaś zdecydujesz się umknąć niebezpieczeństwu, pamiętaj o kombinacji SHIFT+STRZAŁKA W DÓŁ - to sprawi, że twoja postać w jednym ruchu obróci się i postąpi krok naprzód, pozostawiając niebezpieczeństwo za plecami.

- companions - przydatni zwłaszcza, gdy postanowiłeś kontynuować swą podróż samotnie. Nieprawdą też jest, jakoby twój heros nie otrzymywał żadnych punktów doświadczenia za wrogów, z którymi walczy i których pokona twój towarzysz - zawsze uczy się on czegoś nowego. Jest to wprawdzie zaledwie trzecia część tego co zdobyłby samodzielnie, jednak inne zalety towarzyszy wydają się w pełni kompensować tenże mankament. Jednym z nich jest fakt, że częstokroć, dzięki temu, że wróg skoncentruje się na nich - Tobie uda się wyjść z opresji żywcem. Strzeż się jednak tych, z których dzięki czarom udało Ci się zrobić przyjaciół. Stać się bowiem może, że znów zwrócą się przeciw swemu niedawnemu władcy - Tobie... Staraj się więc wiązać ich więzami silniejszymi od zwykłych, takimi do końca życia ('bound for life').

Niemożnością jest zapodanie w tak krótkim manuskrypcie choćby najważniejszych punktów. Lochy ogromne są, a sytuacje w jakich się w nich znajdziesz - przewyższają częstokroć najśmielsze przypuszczenia. Pamiętaj jednak:
"W Czeluści nikt nie usłyszy twego krzyku..."

## Multiplayer

Zdarzyć się może, że zechcesz spotkać się z innymi żywymi bohaterami Demise. Jeśli tak się stanie - wiedz, że potrzebujesz bohatera naprawdę wszechstronnego, takiego który samotnie będzie w stanie stawić czoła Czeluści. Aby takiego wypracować, posłużyć się możesz jedną z dwu metod, obie wymagają uprzedniej gry w single player:
i. stwórz drużynę i przemierzaj nią lochy, w zwykły sposób wszystkie najcenniejsze przedmioty oddając jednemu bohaterowi.
ii. stwórz pojedynczego, bardzo silnego bohatera, zbieraj nim przedmioty i deponuj je w banku. Następnie stwórz kolejnego, już właściwego bohatera.

**Jak przeżyć na pierwszych poziomach doświadczenia:**

- Trzymaj się okolic wejścia. Nie daj się ponieść entuzjazmowi ni ciekawości i nie zagłębiaj w otchłań. Na to, by zginąć w głębiach jeszcze przyjdzie czas...
- Zwracaj baczną uwagę na poziom żywotności (czerwony pasek w oknie postaci). Jeśli spadnie poniżej 1/3 początkowego stanu, zacznij wycofywać się ku wyjściu. Jeśli któryś z bohaterów zacznie wrzeszczeć 'help' przy każdym kroku - przesuń go na najbezpieczniejszą, ostatnią pozycję w drużynie i zawsze wybierając najkrótszą drogę - wracaj do miasta.
- Noś ze sobą 'crystal of healing' bądź inne zaklęte przedmioty umożliwiające natychmiastowe leczenie - te bowiem nawet, jeśli nie przywrócą Ci początkowego stanu zdrowia, to kupią Ci odpowiednią ilość czasu byś zdążył wrócić pod wrota labiryntu.

## Dodatek A

Profesyje (na miejscu pierwszym, gdyż to one w Demise: gildia tu równa się sposobowi życia...)

Artisan (rzemieślnik): większość bohaterów pod opieką tej właśnie gildii zrobiło swe pierwsze kroki na niebezpiecznej ścieżce chwały. Wskazane jest, by wszyscy, którzy zamierzają skosztować niebezpiecznego życia awanturnika zaczęli właśnie od niej i kontynuowali ją do mniej więcej 30-tego poziomu - podówczas poziom żywotności jak i współczynników (m.in. postrzegania) umożliwia bezpieczne studia nad innymi. Godnym nadmienienia się zdaje, że bonus hitpointów na poziom jest drugim po wojowniku - 5 hp na poziom; kończy się jednak na poziomie 30 - powyżej otrzymuje 1 punkt zamiast 2, jak we wszystkich pozostałych gildiach. Nie warto przeto być rzemieślnikiem do momentu, gdy wyzyskamy inne gildie - dopiero po zaliczeniu wszelkich innych doprowadzić go do poziomu 200-tnego, by zapewnić sobie nieograniczone możliwości korzystania z broni, pancerzy, przedmiotów...

Warrior (wojownik): gildia wskazana tym, którzy swą przyszłość wiążą z klingą miecza i ciężką tarczą. To stąd wywodzą się najlepsi, jeśli idzie o walkę wręcz. Koncentrują się oni na umiejętnościach trafienia krytycznego, potężnego cięcia, wielu ataków w przeciągu jednej tury walki (choć tu ustępują ninja). Profesja niewątpliwie godna uwagi - u ludzi i krasnoludów znakomicie godząca się ze złodziejem.

Paladin (paladyn): wojownik korzystający z pomniejszych czarów leczących. Wbrew temu jednak, co się o paladynach powszechnie sądzi - nie są nikim szczególnym wśród awanturników. Ich zdolności są ograniczone - władają bronią znacznie mniej efektywnie niż wojownicy i rzucają czary leczące nieporównywalnie gorzej niż klerycy. Co więcej niezbyt często spotyka się bohaterów, którzy wybrali paladyna na swą drugą bądź kolejną specjalność - w istocie znacznie więcej można uzyskać decydując się na wojownika/maga niż np. rzemieślnika/paladyna.

Ninja (ninja): wojownicy cieni, u których trafienie krytyczne i umiejętność 'backstab' niezrównane są wobec innych profesyj. Krążą wieści, że mistrzowie potrafią uderzyć nawet pięć (a dysponując odpowiednią bronią - do ośmiu!) razy w czasie, gdy początkujący awanturnicy zadają tylko jeden... Tylko mistrzom gildii wiadomo, jak zdołali pogodzić perfekcję w zabijaniu z dobrym charakterem, bo i spośród dobrych mogą wywodzić się ninja.

Villain (łotr): gildia powstała w wyniku próby pogodzenia miecza i magii. Zdolni do korzystania z czarów leczących i pomniejszych wojennych. W trakcie studiów przygotowano ich również do stawiania czoła pułapkom, w jakie wyposażono skrzynie. Generalnie ze względu na spore ograniczenia, jakie niesie ze sobą decyzja bycia łotrem - niegodna polecenia.

Explorer (badacz... hmm - zwiadowca, przepatrywacz): profesya koncentrująca się na szkoleniu w zdolności percepcji - postrzegania. Z niej wywodzą się ci, którzy dobrze radząc sobie z mieczem i nieźle z magią (zdolność rzucania czarów zaporowych ('resistance') stają się niezastąpieni, gdy zdarzyło ci się wstąpić w teleport, bądź nie udało się złodziejowi zneutralizować teleportu w skrzyni i znalazłeś w nowym miejscu. Explorer wskazany jest jako podstawowy bohater.

Thief (złodziej): niewiele da się powiedzieć rzeczy nowych o tej znanej wszystkim świetnie profesji. Jej przedstawiciele w niezrównany sposób otwierają skrzynie (jeśli trzeba - korzystając z magii), dysponują również - jeśli sytuacja zmusza ich do walki - atakiem z zaskoczenia, którym niejednokrotnie powalają znacznie silniejszego przeciwnika. Dla złodziei najistotniejszym współczynnikiem jest zręczność ('dexterity') - dlatego też najlepszymi złodziejami są rasy o największym maksimum tej cechy - Saris.

Barbarian (barbarzyńca): łączy w sobie najlepsze cechy wojowników i złodziei. Ograniczeniem, które zamyka bramy tej gildii dla wielu awanturników jest niemożność posiadania charakteru innego niż neutralny.

Magi (mag): gildia wymagająca wysokiego współczynnika charyzmy i na związanych z nią aspektach koncentrująca swe starania. Daje pełny dostęp do czarów typu 'charm' i 'bind' (oczarowania i przywiązania), oraz najlepszy ze wszystkich pozostałych czarodziejskich - wgląd w grupę czarów 'location'. Rasą, spośród przedstawicieli której wywodzą się najpotężniejsi magowie, są gnomy. Ze względu na ograniczoną przydatność i wymóg rozwoju nieprzydatnej na ogół charyzmy sprawia, że trudno traktować magów jako nieniezbędny dodatek...

Sorcerer (czarodziej): posiada dwa naprawdę istotne pozytywy, które w pełni usprawiedliwiają długotrwałe studia w ramach tej gildii: najmniejszy koszt rzucania czarów oraz wszystkie dostępne czary grupy 'resistance' (zapory).

Cleric (kapłan): kapłani są jednymi z najchętniej widzianych przez wszystkie profesye towarzyszami niedoli. Ich studia umożliwiają im stawianie czoła nawet niepokonanym jak dotąd paraliżom, zarazom, zatruciom, ba - nawet śmierci. Dysponują najpotężniejszymi czarami leczącymi, potrafią jednakowoż również rzucać czary grup 'mind', 'damage', 'poison', 'disease'.

Warlock (wiedźmiarz): tabela ich rozwoju ukazuje, że koncentrują się oni w swych studiach na zdolnościach językowych (najwyższy przyrost). Adepci tej gildii dysponują szerokim, choć nie nieograniczonym dostępem do różnych klas czarów - przede wszystkim: 'acid', 'mind', 'electrical', 'resistance'.

## Dodatek B

**Rasy:**

Human (człowiek): ludzie to zdecydowanie najwszechstronniejsza z ras. Żadna gildia, o ile nie koliduje z charakterem kandydata, nie ma nic przeciwko ludzkim bohaterom. Ludzie są również najbardziej pojętni - ich współczynnik doświadczenia powoduje, że uczą się najszybciej spośród wszystkich innych inteligentnych ras.
Musisz wiedzieć jednak, że to, co stara się być najlepsze we wszystkim może okazać się słabe we wszystkim: ludzie są krótkowieczni, to zaś oznacza, że po prostu może zabraknąć im czasu, by stać się mistrzem w wybranej dziedzinie; nieprzypadkowo najwięksi bohaterowie świa-

| Gildia | A | B | C | D | E | F | G |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Rzemieślnik | 5 | | | | 7 | 3 | 1 |
| Wojownik | 2 | | 9 | 5 | 12 | 2 | 3 |
| Paladyn | 2 | | 5 | 2 | 10 | 3 | 4 |
| Ninja | 7 | 2 | 5 | 8 | 10 | 6 | 2 |
| Łotr | 6 | 4 | 1 | 3 | 8 | 4 | 5 |
| Zwiadowca | 3.5 | | 3 | | 9 | 9 | 6 |
| Złodziej | 9 | 9 | | | 6 | 5 | 3 |
| Barbarzyńca | 7.5 | 5 | | 1 | 8 | 3 | 2 |
| Mag 2 | 5 | 3 | 7 | | | | |
| Czarodziej | 2 | | | | 5 | 2 | 7 |
| Wiedźmiarz | 2 | | | | 5 | 2 | 8 |
| Kaplan | 2 | | | | 5 | 2 | 6 |

A - Umiejętność kradzieży
B - Umiejętność ataku z zaskoczenia
C - Umiejętność trafienia krytycznego
D - Ataki wielokrotne
E - Umiejętności walki wręcz
F - Umiejętność postrzegania
G - Umiejętności językowe

Ataki wielokrotne reprezentują zdolność bohaterów do zadawania paru ataków w jednej turze walki.
Umiejętność postrzegania reprezentuje zdolność do zauważania rzeczy nadzwyczajnych (ukryte przejścia, pola antymagii i tym podobne). Dodatkowo bohater wyposażony w tę zdolność łatwiej niż pozostali odnajduje się w środowisku, które już kiedyś odwiedził. Uwaga: na cechę tę wpływa również INT i WIS.
Zdolności językowe sprawdzają się, gdy bohater zamierza rozmawiać, bądź czytać starszymi języki Dejandu.

ta Demise wywodzą się z nie-ludzi. Słabością ludzi jest również brak jakiejkolwiek, szczątkowej choćby odporności na któryś z czynników, jakim poddawani są oni w podziemiach. Nie zawsze zaś da się zrekompensować wrodzone braki odpowiednimi przedmiotami czy umiejętnościami wynoszonymi z gildii... Wreszcie - ludzie, jako rasa bardzo źle radzą sobie z widzeniem w ciemnościach oraz przebywaniem w wodzie.

Elf (elf): wysoki poziom INT (max. 26) i WIS (max. 25) czyni z nich urodzonych spellcasterów. Warto nadać mu wojenny szlif w gildii Paladynów (np. sorcerer/paladin). Najmądrzej jednak trzymać elfów z dala od szczęku mieczy (maksymalna STR - 19 i CON - 20 czyni ich marnymi wojami) i pozwolić im realizować się w tym, w czym są najlepsze - arkanach magicznych. W tym zaś są świetne i to niezależnie, czy zgłębiają tajniki profesji magów, czarodziei, kapłanów czy wiedźmiarzy... Dodatkowym atutem jest fakt, że z urodzenia cechuje ich 50-cioprocentowa odporność na czynniki grupy 'mind' i aż 80% na 'magic'.
Elfy są najbardziej długowieczną rasą - żyją do 450-ciu lat co daje im odpowiednio dużo czasu, by osiągnąć nie kwestionowane mistrzostwo w tym, co robią. Elfy doskonale widzą w ciemnościach, marnie jednak radzą sobie w wodzie. Decydując się jednak na grę elfem pamiętaj, że jakkolwiek ich maksymalna DEX, wynosząca aż 24, zwykle daje prawo do pierwszego ataku, to bez odpowiedniej osłony tworzonej przez wojów może nie wytrzymać trudów wędrówek i walk - zwłaszcza, że od stref antymagicznych w podziemiach się roi...

Giant (gigant): gildie dostępne tej rasie to zwiadowca, wojownik, barbarzyńca i naturalnie rzemieślnik. Nietrudno jednak dociec przyczyn tego stanu rzeczy - duża CON (max 23) i STR (aż 29) czyni z nich wymarzonych wojowników: ich cięcie od góry w helm nie zatrzymuje się wcześniej niż na zębach przeciwnika... Gigantów cechuje również spora żywotność wynikająca z dużego bonusa oraz cały szeroki zestaw odporności - 50% w 'fire', 'cold', 'electricity', 'disease', 'poison', 'paralysis' i 'drain'. Ponadto, jakby mało było tych wymienionych, Giganci wrodzoną mają 25-cioprocentową odporność przed petryfikacją ('stone'), co ogólnie czyni z nich przede wszystkim świetnych wojowników na pierwszej pozycji - tych, którzy koncentrują na sobie większość ataków przeciwników... Trudno zresztą znaleźć lepsze jakieś dlań zastosowanie - marne INT i WIS oraz fakt, że słabo widzą i słabo pływają (odrobinę lepiej niż ludzie) skreśla ich jako samodzielnych, bądź nawet pierwszoplanowych bohaterów.

Gnome (gnom): rasa o niedostępnej innym charyzmie - 28 punktów maksymalnie czynią z nich urodzonych magów - wiele potworzy dołączy do nich, nie wymagając nawet czarów. Niestety - prócz tego nie sposób znaleźć w nim cech, które usprawiedliwią ich prowadzenie. Jedyna sensowna kombinacja: mag/paladyn/czarodziej cechuje się sporymi karami w rozwoju. Na domiar złego źle widzą i niewiele lepiej pływają...

Dwarf (krasnolud): rasa, której przeznaczeniem jest zjednać sobie wielu zagorzałych wielbicieli. Jak żadna (niemal) inna nadaje się, by stworzyć z niej samotnego bohatera (a później i bohatera gier multiplayer). Znośna długość życia, niezła infrawizja (niestety - fatalnie pływają), maksymalne poziomy cech powyżej średniej i średni modyfikator doświadczenia, oraz niesamowite wartości wrodzonych odporności (50% trucizny, zatrucia, paraliż, 45 ogień, 40 petryfikacja, 80 zimno - niezbyt przydatne i aż 90 'drain' - wyssanie) sprawiają, że krasnoludzki kandydat wydaje się być najwłaściwszym wyborem tych wszystkich, którzy potrzebują wojownika/złodzieja (jest to bowiem jedyna prócz ludzi rasa, u której ta kombinacja się sprawdza). Niestety krasnoludy są wyłącznie neutralne, co przekreśla im możliwości awansu do grupy czarodziejów... Niestety należy pamiętać o tym, że z racji niewielkich rozmiarów nie są oni w stanie przenosić swych poległych większych towarzyszy czy kompanów...

Ogre (ogr): rasa z woli bogów przeznaczona do wojny. Ich wysokie maksymalne wartości STR i CON (odpowiednio: 26 i 25) przy stosunkowo niewielkich WIS i INT - 21 (niemożność korzystania z wielu czarów) i fatalnej DEX (max. 19) czynią z nich stacjonarne machiny wojenne zdolne do mechanicznego zadawania potężnych ciosów i otrzymywania takich w zamian. Tylko dwie gildie tolerują ich wśród swych adeptów... Nie może zrekompensować tego ubytku dobre widzenie w ciemnościach i niezłe pływanie - najogólniej ujmując ogry nie wydają się być rasą godną polecenia...

Yeti (yeti - odpuśćmy sobie spolszczoną wersję 'jeti'): potomkowie górskich wielkich stóp. Zapewne też dlatego... hm... są urodzonymi pływakami - pod wodą nic nie jest w stanie im zagrozić. Niestety zdolność do przetrwania w środowisku wodnym nie idzie w parze z infrawizją - w ciemnościach widzą równie źle jak ludzie. Zdecydowanie hojniej i to nie tylko od ludzi, ale większości pozostałych ras wyposażeni przez naturę - ich bazowe odporności - 35% przeciw ogniowi i chłodowi, aż 95% - paraliżowi (wydaje się być szczególnie użyteczne) oraz niebagatelne 65% - przeciw atakom wysysającym (doświadczenie) oraz dodatkowo 35% przeciw elektryczności, 40 - magii i wreszcie 50-cioprocentowa - atakom na umysł i za pomocą kwasu czyni z nich godnych zastanowienia się nad nimi kandydatów. Tym bardziej, że ich ograniczenia (CON i CHA), przy maksymalnej DEX równej 25 nie wydają się szczególnie istotne...

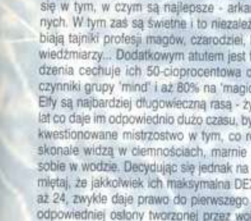
Saris (saris): rasa półelfów-półludzi. Nieprawdopodobnie zręczni (do 28 DEX), świetnie radzący sobie w ciemnościach nie znajdują równych, jeśli idzie o studia złodziejskie. Bazowe odporności Saris to 90% przeciw 'Electrical', 'Mind', 'Stone', 'Acid'. Niestety w ich przypadku szczególnie zalecana jest dobra żywa tarcza z jakiegoś wojownika - ich nienajlepsza siła i budowa fizyczna (STR i CON) nie wróżą najlepiej walczącym wręcz Saris tym bardziej, że ich modyfikator doświadczenia jest najwyższy spośród wszystkich ras.
Troll (troll): rasa powstała jako krzyżówka ogrów i elfów (hmmm...), świetnie widzą i pływają, a ich wysoka STR i DEX czyni z nich jedynych konkurentów dla ludzi, dla tych wszystkich, którzy zamierzają studiować praktyki ninja. Odporności bazowe: 45% - 'disease', 'poison' i 'paralysis' oraz 65% przeciw 'drain' i '25% - 'acid'.

## Dodatek C

**Karne modyfikatory doświadczenia:**

Kary tego typu mają miejsce, jeśli jesteś członkiem jakiejkolwiek innej gildii i postać twa zdołała osiągnąć w tamtych wysoki poziom umiejętności z nimi związanych. Oznacza to, że jeśli twoja dwu- i więcej klasowa postać rozwija tylko jedną z nich, ilość doświadczenia niezbędna, by zaliczyć następny poziom również wzrasta. Maksymalnie karny modyfikator 1.5, co oznacza, że wymagane jest 150% normalnej ilości punktów doświadczenia, by rozwinąć umiejętność, na jaką mają wpływ.
To właśnie tu odnaleźć można przyczynę, dla której niewskazane jest początkowo szkolenie rzemieślników na poziomy wyższe niż 30. Kary pochodzą bowiem również, a mówiąc szczerze - przede wszystkim od poziomu żywotności - ta zaś wydaje się być nie do pobicia właśnie u Artisanów.

**Gem.ini**


MAGAZYN UŻYTKOWNIKÓW INTERNETU
.net®
www.netmag.com.pl
- 132 stronicowy doskonale wydany magazyn, który odkrywa związane z użytkowaniem sieci aspekty
- dwie płyty CD ROM z zawsze aktualnym i przydatnym oprogramowaniem
- www.netmag.com.pl czyli wciąż aktualizowany serwis internetowy
- opisy sieciowego sprzętu i programów przydatnych wszystkim użytkownikom Internetu
- świetny przewodnik po sieciowych zasobach

# SHOW SaveGame

**Heja! I proszę - znów się spotykamy. Niedługo wejdzie mi to w nawyk :). Tym bardziej, że są spore szanse na kolejne spotkanie (vide dopisek przy M&M 8). Co nie oznacza, że zwalniam Was z obowiązku samodzielnego łamania głowy. O nie, robaczki, nie ma lekko. Liczę, że tradycyjnie podrzucicie mi nieco efektów Waszych eksperymentów... Niech wiem, że nie tyram na próżno, usiłując zachęcić Was do mieszania w grach, że ktoś to czyta i ma łeb na karku. No dobra, tyle wstępu. Pora na konkrety...**

Draco

## Bram Stoker's Dracula

Amunicja - odszukaj ciąg 4E4C i zastąp go przez FF.

Rozmaite przedmioty znajdziesz w przedziale offsetów 4E44-49. A oto wartości odpowiadające danemu przedmiotowi:
01 - Holy Worfer
14 - Appel
16 - Chicken
18 - Cheese
19 - Gold-Key
1A - Silver-Key
1B - Emerald-Key
1C - Sun-Key
1D - Ruby-Key
1E - Night-Key
1F - Crystal-Key

## Football World Manager 2000

**•Players STATS**
W savegame status gracza podany jest w kolejności:
% - Ha - Ta - Ps - Sh - St - Pa - ?? - ?? - ?? - ?? - Hd - Fl - Dr - Ft - En

Gdzie:
% = Rating
Ha = Handling
Ta = Tackling
Ps = Passing
Sh = Shooting
St = Strength
Pa = Pace
?? = nie wiem :)
Hd = Heading
Fl = Flair
Dr = Dribbling
Ft = Fitness
En = Energy
Max. wartość każdego parametru to 99 [w hexach 63].

•Odszukaj w save'ie nazwisko danego gracza. Wiedz, że jego wiek znajdziesz w 10 komórce [licząc od ostatniej litery jego nazwiska] dalej. Zaś kontrakt mieści się w 13 komórce [licząc od ostatniej litery jego nazwiska].

## M&M VIII

Znajdź w save'ie imię Twego bohatera. 43 bity dalej znajdziesz trzy kolejne wartości.

**•Pierwsza odpowiada za rasę bohatera. Oto wartości, które możesz wpisać:**
00 = Necromancer
01 = Lich
02 = Cleric
03 = Priest
04 = Knight
05 = Champion
06 = Troll
07 = War Troll
08 = Minotaur
09 = Minotaur Lord
0A = Dark Elf
0B = Patriarch
0C = Vampire
0D = Nosferatu
0E = Dragon
0F = Great Wyrm

**Możesz też trochę poszaleć, wpisując tamże:**
10 = The Cursed
11 = The Weak
12 = The Asleep
13 = The Afraid
14 = The Drunk
15 = The Insane
16 = The Poison
17 = The Diseased
18 = The Poison
19 = The Diseased
20 = The Eradicated

**•Drugi kolejny bajt odpowiada za portret bohatera.**
Wpisz:
00 do 03 = Knight (2 faceci & 2 kobiety)
04 do 07 = Cleric (2 faceci & 2 kobiety)
08 do 0B = Necromancer (2 faceci & 2 kobiety)
0C do 0F = Vampire (2 faceci & 2 kobiety)
10 do 13 = Dark Elf (2 faceci & 2 kobiety)
14 i 15 = Minotaur (1 facet & 1 kobieta)
16 i 17 = Troll (1 facet & 1 kobieta)
18 i 19 = Dragon (1 facet & 1 kobieta)

Byłoby fajnie, gdybyście dopasowywali jednak portrety do ras :).

Ostatni numerek to skille [tj. od tego adresu się zaczynają rozmaite umiejętności] - ale sprawa jest na tyle skomplikowana, że pozostawiam sobie to do następnego miesiąca [co najmniej], gdyż nie chcę Wam namieszać w głowach fałszywymi informacjami. Krótko mówiąc, muszę to jeszcze mocno rozpracować... Ale zachęcam też do własnych eksperymentów.

## Star Trek: Armada

**Nietykalność**
Edytuj plik RTS_CFG.H. Odnajdź ciąg znaków: EASY_DAMAGE = 0.5 oraz HARD_DAMAGE = 2.0. W obu wypadkach zamień te wartości na 0.0. Teraz odpal grę na poziomie easy lub hard [wedle woli]. I okazuje się, że tarcze [shields] są odporne na ogień przeciwnika.

## Thief 2: The Metal Age

Chcesz więcej kasy na starcie rozgrywki? Edytuj plik dark.cfg. Dodaj linię: cash_bonus #. Naturalnie w miejsce # wstaw ilość kasy, z jaką chcesz rozpocząć grę.

## OUTCAST

**•Edytujemy**
Otwórz plik outcast.ini i teraz zrób, co widzisz: [xxx] -> [yyy], co odczytujemy jako: było [xxx], poprawiamy na [yyy].

**•Kasa**
MoneyChest=5.0000000 -> MoneyChest=5000000.0
Money=1.0000000 -> Money=1000000.0
Life=5.0000000 -> Life=5000000.0

**•Parametry wyjściowej broni**
[SimpleGun]
Weight_of_bullet=0.010000
Speed_of_bullet_min=90.000000
Speed_of_bullet_max=110.000000
Reloadtime_of_bullet=20000
RecoilElasticity=4.000000
Recoil=15.000000
MaximumRecoil=15.000000
Load_critical_level=3
Lifetime_of_bullet=20000
Friction_of_bullet=0.000000
Damage=310.000000
Burst_Size_Level_3=24
Burst_Size_Level_2=22
Burst_Size_Level_1=20
BulletRadius=10.000000
AmmoBox=30.000000

**•Po prostu zrób :)**
[WeaponMerchant]
m_simple_ammo=1.000000
.
.
.
m_10_laser=0.100000

•Ilość surowców potrzebnych do stworzenia amunicji

[Recreators]
rec_simple=1*GREEN_HERIDIUM+1*METAL
.
.
.
rec_cooker=4*RED_HERIDIUM+4*GREEN_HERIDIUM

•Wszystko kosztuje 10 sztuk kasy :)

**[WeaponMerchant]**
m_simple_ammo=10.000000
m_tracer_ammo=10.000000
m_flame_ammo=10.000000
m_boom_ammo=10.000000
m_dart_ammo=10.000000
m_perf_ammo=10.000000
m_holo=10.000000
m_dynamite=10.000000
m_o2=10.000000
m_trip=10.000000
m_health=10.000000
m_invis=10.000000
m_teleport=10.000000
m_detonate=10.000000
m_scope=10.000000
m_tracer=10.000000
m_perf=10.000000
m_flame_up=10.000000
m_dart=10.000000
m_tracer_up=10.000000
m_boom=10.000000
m_simple_up=10.000000
m_laser=10.000000
m_flame=10.000000
m_simple=10.000000
m_boom_up=10.000000

**•Zdrówko na 999 i sporo kasy**
[Bonuses]
MoneyChest=999.000000
Money=999.000000
Life=999.000000

**•Lepsze parametry wyjściowego guna**
[SimpleGun]
Weight_of_bullet=0.010000
Speed_of_bullet_min=300.000000
Speed_of_bullet_max=400.000000
Reloadtime_of_bullet=20000
Lifetime_of_bullet=20000
Friction_of_bullet=0.000000

**•Ten gun zadaje więcej ran**
[SimpleGun]
Damage=399.000000
Burst_Size_Level_3=24
Burst_Size_Level_2=12
Burst_Size_Level_1=20
BulletRadius=10.000000

**•Magazynek na 999 kul**
[SimpleGun]
AmmoBox=999.000000

**•Nietykalność**
[Human]
HeroDamageScale=0.000000000

**•Bardzo małe zużycie surowców przy produkcji amunicji**
[Recreators]
rec_simple=1*GREEN_HERIDIUM+1*METAL
etc...
rec_cooker=4*RED_HERIDIUM+4*GREEN_HERIDIUM

***A tutaj mamy troszkę klasyki...***

**•CIVILIZATION 2**
Stan gry zapisany jest w pliku *.SAV. Jeśli używasz CHEAT MENU, a nie chcesz mieć wpisu do Hall of Frame, to wpisz pod offset 14h wartość 00h i o wpisie możesz zapomnieć.

**•COMMAND & CONQUER**
Bierzemy na warsztat plik SAVEGAME.XXX. Pod offsety 1408d-1410d, 1412d-1414d, 41668d-41670d, 41672d-41674d należy wpisać FFh, co da 16 milionów kasy.

**•MANIC KARTS**
SG zapisywane są w katalogu C:\KARTS pod nazwą MANIC*.SAV. Zaczynamy od offsetu 0A7Eh, a kończymy na 0A81h, wpisując kolejno: FFh FFh FFh 70h. Teraz możemy rzucać kasą na prawo i lewo.

**•SENSIBLE WORLD OF SOCCER**
Zmian dokonujemy w pliku *.CAR. Pod offset 54748d wpisujemy 00E1F505h. Daje to maksa pieniędzy (100.000.000 DM).

**•SUPER KARTS**
Zmieniamy plik SLOTx.SAV. Wklepanie pod offsety 88h, A6h-A9h, 3CDh, 3D5h wartości 05h, a pod offset 3F0h - 28h załatwi wszystkie problemy.

**•WARCRAFT 2**
Zmian dokonujemy w pliku SAVEx.SAV. Pod podane offsety należy wpisać FFh.

| Ludzie | | Orkowie | |
|---|---|---|---|
| OFFSET | ZNACZENIE | OFFSET | ZNACZENIE |
| 1B8h-1BAh | Pieniądze | 1B4h-1B6h | Pieniądze |
| 1F8h-1FAh | Drewno | 1F4h-1F6h | Drewno |
| 238h-23Ah | Ropa Naftowa | 234h-236h | Ropa Naftowa |

Był już Tipsomaniak. Były w nim setki solucji, tipsów, porad (wszystko po polsku), trainerów, save'ów, patche gier itd. Teraz też są - ale wzbogacone o to wszystko, co się pojawiło przez ostatnie pół roku: nowe tipsy, solucje, patche itd. Ci, którzy jeszcze go nie mają - niech go mają; to największe kompendium rzeczy przydatnych dla gracza, jakie jest dostępne w Polsce. Ci co kupili poprzednią edycję - nie pożałują się po zakupie nowej (m.in. wrzucono kilkaset MB patchów do najnowszych gier, innych od tych które znalazły się w poprzednim wydaniu Tipsomaniaka). Przybyło naprawdę MNÓSTWO ciekawych rzeczy! Z Tipsomaniakiem 2000 żadna gra Ci się nie oprze!
cena 25,00!

# DOSTĘPNE ARCHIWALIA PLUS

## 01/2000 styczeń — cena 3,50

**Instrukcja:**
Motorhead

**Solucje:**
Darkstone
Revenant
Nocturne
Rainbow Six: Rogue Spear
Armageddon's Blade

**Poradniki:**
Might & Magic VII cz. 2

**Hacker:**
Save Game Show
Wytrychy
Magic Trainer Creator
Budka Suflera
Tipsy

## 04/2000 kwiecień — cena 3,50

**Instrukcja:**
Plane Crazy

**Solucje:**
Ultima IX - Ascension
Planescape: Torment PL
Final Fantasy VIII
Rayman 2
SWAT 3
Mortyr

**Hacker:**
Easter Eggs
Save Game Show
Budka Suflera
Tipsy

## 03/2000 marzec — cena 3,50

**Instrukcja:**
Actua Soccer 3

**Solucje:**
Age of Empires II
Codename Eagle
Half-life: Opposing Forces
Septerra Core
Tomb Raider IV cz. 2
Wheel of Time

**Poradniki:**
Faraon

Tipsy
Budka Suflera

## 05/2000 maj — cena 3,50

**Instrukcja:**
Incoming

**Solucje:**
Faust
Liath
Planescape: Torment cz. 2
Nox
H&D: Fight for Freedom
GTA 2
Battlezone II
Wild Wild West

**Poradniki:**
Might & Magic VIII
Close Combat 4
The Sims

**Hacker:**
Save Game Show
Budka Suflera
Tipsy

---

Zamawiam płytę:
☐ TIPSOMANIAK 2000 ...... 25,00 zł
i/lub
☐ Nr archiwalne Action Plus (1 egzemplarz - 3,50 zł)
Action Plus numer: ......
Łącznie kwota do zapłaty: ......
podpis zamawiającego

☐ proszę o przesłanie faktury VAT.
Nasz NIP: ......
☐ Upoważniamy firmę Silver Shark do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy
imię i nazwisko (czytelnie)
podpis

Zamawiam płytę:
☐ TIPSOMANIAK 2000 ...... 25,00 zł
i/lub
☐ Nr archiwalne Action Plus (1 egzemplarz - 3,50 zł)
Action Plus numer: ......
Łącznie kwota do zapłaty: ......
podpis zamawiającego

Zamawiam płytę:
☐ TIPSOMANIAK 2000 ...... 25,00 zł
i/lub
☐ Nr archiwalne Action Plus (1 egzemplarz - 3,50 zł)
Action Plus numer: ......
Łącznie kwota do zapłaty: ......
podpis zamawiającego

Zamawiam płytę:
☐ TIPSOMANIAK 2000 ...... 25,00 zł
i/lub
☐ Nr archiwalne Action Plus (1 egzemplarz - 3,50 zł)
Action Plus numer: ......
Łącznie kwota do zapłaty: ......
podpis zamawiającego

# Tipsy

## Actua Soccer 3

Gierka nienowa - no ale że ją daliśmy w pełnej wersji... W Main Menu naciśnij Enter i wpisz jeden z kodów (nie tłumaczyłem co one dają, bo po prostu nie testowałem ich na grze, a dosłowne tłumaczenia na pewno nie odpowiadają efektom...):

| | |
|---|---|
| **spit n spin** | - Actua Soccer Web |
| **tff hobby** | - Boat Racers |
| **bin man** | - Food Group |
| **longdon girls** | - Arsenal Ladies |
| **shame** | - Doncaster Rovers |
| **no thanks** | - Top 50 Babes 2 |
| **yes please** | - Top 50 Babes 1 |
| **chip butty** | - Virtual Blades |
| **cpu spud** | - Pattis Shandi Men |
| **double trouble** | - Gremlin Staff 2 |
| **wide boys** | - Gremlin Staff 1 |
| **candy man** | - Dicks Pick N Mix |
| **shadwell town** | - The Hardmen |
| **miss wilko** | - Dud's Spuds |
| **flagstoning** | - Fighting Forth |
| **lee the pig** | - Heavenly HTFC |

## Aliens vs. Predator Gold

Wystartuj grę z dodanym do linii komend parametrem -debug [uwaga: możesz mieć problemy ze zrobieniem save po tym dopisku...]. W czasie gry wejdź za pomocą ~ do konsoli. Wpisz kody DUŻYMI literami.

**• Marine**

MOTIONTRACKERVOLUME # - głośność motion trackera [od 0.00 do 1.00]
MOTIONTRACKERSPEED # - j/w ale częstotliwość pracy [1-16]

**• Predator:**

GIMME_CHARGE - dodaje energii

**• Alien**

CROUCHMODE 0 - wyłącza kucanie i pełzanie
CROUCHMODE 1 - włącza kucanie i pełzanie

**• Te kody pasują do każdej postaci**

**ALIENBOT** - tworzy Obcego kontrolowanego przez komputer
**GIVEALLWEAPONS** - wszelka broń i amunicja
**GOD** - godmode
**LIGHT** - lepiej widzisz
**MARINE BOT #** - stwarza # botów Marine
**PREADOBOT #** - stwarza # botów Predator-Alien
**PREDALIENBOT** - stwarza kontrolowanego przez komputer Predator-Aien
**PRAETORIANBOT** - stwarza kontrolowanego przez komputer Praetorian-Alien
**XENOBORG** - stwarza kontrolowanego przez komputer Xenoborga
**SHOWFPS** - ilość FPS
**SHOWPOLYCOUNT** - ilość polygonów na ekranie
**LISTVAR** - wyświetla podpowiedzi
**LISTCMD** - wyświetla dostępne cheaty
**TIMESCALE #** - szybkość gry [od 0.00 do 1.00]

## Daikatana

Dopisz do linii komend: **[spacja] +set console 1** (czyli: daikatana.exe +set console 1). Uruchom grę, wciśnij tyldę [~] i wpisz:

**CHEATS 1/0** - Cheats ON/OFF
**SCREENSHOT** - zgrywasz screen
**GOD** - godmode
**HEALTH x** - energia na poziomie x (x=>100)
**WEAPON_GIVE_1-0** - masz bronie nr 1-10
**MASSACRE** - wykończasz wszystkie stwory na danym levelu
**NOTARGET** - niewidzialność
**NOCLIP** - przenikanie przez ściany
**CAM_TOGGLE** - ujęcia kamery
**CAM_NEXTMON** - kamera centruje się na następnym potworze
**TIMESCALE x** - szybkość gry (gdzie x = 1.0 standard)
**MAP x** - skok na level o nazwie x
**BIND x** - binding [????????]

## FIFA 2000

Wpisz:

**sizzle** - pioruny walą w graczy
**dizzy** - UFO porywa graczy
**lightsout** - nimb wokół graczy
**momoney** - nieskończona kasa

nadesłał: *Reptile*

## Force Commander

**• Pod Racer**

Skompletuj "rezerwowe" zadanie w trzeciej misji treningowej [zniszcz budynki w obozie Jawów] a będziesz miał okazję wziąć udział w wyścigu pod-racerów.

## Heroes of Might and Magic III: Shadows of Death

Naciśnij Tab podczas gry i wpisz:

**nwcagents** - puste sloty Twej drużyny zajmują czarni rycerze
**nwclotsofguns** - wszystkie machiny oblężnicze
**nwcneo** - podkręca statystyki (?)
**nwctrinity** - dołączają do Ciebie archanioły
**nwcfollowthewhiterabbit** - szczęście na maxa
**nwcnebuchadnezzar** - nieskończona ilość AP
**nwcmorpheus** - morale na maxa
**nwcoracle** - odsłania tę "mapę z puzzli"
**nwcwhatisthematrix** - odsłania mapę
**nwcignoranceisbliss** - zakrywa mapę
**nwctheconstruct** - 100.000 złota + po 100 jednostek każdego surowca
**nwcbluepill** - przegrałeś!
**nwcredpill** - wygrałeś!
**nwcthereisnospoon** - 999 Mana + wszystkie czary
**nwczion** - wszystkie budowle
**nwcphisherprice** - inne kolory gry...

### Cheat Menu

Dopisz do linii komend polecenie /nwcgrail [np. "C:\SoD\homm3.exe" /nwcgrail]. Uruchom grę, naciśnij F4 gdy wejdziesz do menu. Powinieneś zobaczyć dodatkowe okno z cheatami do włączania.

## Majesty

Podczas gry naciśnij Enter i wpisz:

**victory is mine** - wygrałeś!
**i'm a loser baby** - buuuu....
**fill this bag** - 10.000 złota
**revelation** - odkrywa mapę


Pokwitowanie dla wpłacającego
zł ... gr ...
słownie złotych ... groszy jak wyżej
wpłacający ...
Dokładny adres ...
PIN: ...
na rachunek
SILVER SHARK sp. z o. o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000
stempel
pobrano opłatę
zł ...
podpis przyjmującego

Action PLUS

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku
zł ... gr ...
słownie złotych ... groszy jak wyżej
wpłacający ...
Dokładny adres ...
PIN: ...
na rachunek
SILVER SHARK sp. z o. o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000
stempel
pobrano opłatę
zł ...
podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla banku
zł ... gr ...
słownie złotych ... groszy jak wyżej
wpłacający ...
Dokładny adres ...
PIN: ...
na rachunek
SILVER SHARK sp. z o. o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000
stempel
pobrano opłatę
zł ...
podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla poczty
zł ... gr ...
słownie złotych ... groszy jak wyżej
wpłacający ...
Dokładny adres ...
PIN: ...
na rachunek
SILVER SHARK sp. z o. o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000
stempel
pobrano opłatę
zł ...
podpis przyjmującego

**build anything** - wszelkie budowle są dostępne
**give me power** - wszelkie czary są dostępne
**cheezy towers** - czary nie mają limitu zasięgu
**restoration** - odnawia Hit Points
**frame it** - ilość FPS
**grow up** - jeden z twoich bohaterów awansuje o 5 leveli!

## Messiah

W czasie gry naciśnij Escape, i wpisz: [ale uważaj - trzeba wpisywać ani za szybko ani za wolno i bez robienia pauz - zalecam trenowanie do skutku ;)]:

**ucantkillme** - godmode dla Boba [nie dla opanowanej postaci!]
**fleshnblood** - wyłącza godmode
**braindead** - AI Off
**einstein** - AI On
**icantsee** - AI nic nie widzi :)
**icanseeu** - a teraz widzi
**freezecam** - "zamraża" kamery
**thawcam** - anuluje poprzedni cheat
**toohardforme** - pa pa...
**charwireon** - widzisz "drutowe" postacie
**charwireoff** - anuluje poprzedni chea
**worldwireon** - wszystko jest "druciane"
**worldwireoff** - anuluje poprzedni chea
**onpolycount** - polycount On
**offpolycount** - polycount Off
**gamespot** - dostajesz amumicję do broni
**voodooextreme** - bazooka
**softwarebuys** - granaty
**weldme** - pochodnia
**buzzbuzz** - piła mechaniczna
**boomstick** - shotgun
**rapidfire** - karabin maszynowy
**slicendice** - maimer
**lightmeup** - miotacz ognia
**cooloff** - Pak Gun
**bigbang** - bazooka
**coolfx** - maser
**stickaround** - harpun
**illbeback** - amunicja
**getsome** - granaty
**lcop** - Light Cop
**mcop** - Medium Cop
**hcop** - Heavy Cop
**rcop** - Riot Cop
**guncmndr** - Gun Commander
**incharge** - Domina [ho ho :)]
**mynightmare** - opancerzony Behemot!
**cantseemyface** - spawacz
**workinman** - robotnik
**egghead** - naukowiec
**glowstick** - robotnik od radiacji
**heydoc** - medyk
**smellyguy** - Chot 1
**nohygiene** - Chot 2
**idontdance** - Chot 3
**scumbucket** - Chot 4
**chotling** - Chot Dwarf
**smellysteroids** - Chot Behemoth
**fungirl** - dziewczynka :P
**workit** - Prost 1
**mansdream** - Prost 2
**specialguy** - Hung
**averagejoe** - Male Dweller 1
**averagejack** - Male Dweller 2
**averagejohn** - Male Dweller 3
**janeplain** - Female Dweller 1
**jillplain** - Female Dweller 2
**femfatale** - Subgirl 1
**nastyone** - Subgirl 2
**varmint** - szczur
**bestfriend** - barman
**bringmeadrink** - kelner
**bustamove** - Tancerz 1
**cutarug** - Tancerz 2
**mixalot** - DJ
**tophat** - Pimp Daddy
**onsteroids** - Behemoth
**addedfirepower** - Offensive Bot
**keepmecompany** - Companion Bot
**letmein** - Bouncer

## Rainbow Six: Rogue Spear (Urban Operations)

Naciśnij Enter i wpisz:

**teamgod** - God Mode dla całej drużyny
**avatargod** - God Mode dla aktualnie wybranej postaci
**nobrainer** - wyłącza AI
**5fingerdiscount** - odnawia ekwipunek
**theshadowknows** - niewidzialność
**explore** - brak "victory conditions" [ale nie możesz ukończyć misji - traktuj ten cheat jako okazję do "zwiedzenia" etapu]

## Septerra Core

Dodatkowe cheaty

• Wykańczanie wszystkich wrogów
NAciśnij **F12**, wpisz: **WTSWWT-BGIOB**, naciśnij Enter. Naciśnij **F12**, wpisz: **IMAREALWEENIE**, naciśnij Enter. Od tej pory naciśnięcie **CTRL + F3** będzie wykańczało wszystkich - a w danym momencie żywych - wrogów.

## Soldier of Fortune

Musisz najpierw w linii komend dopisać: +set console 1. Uruchom grę. Teraz tyldą [~] możesz wejść w konsolę. Wpisz wówczas:

**heretic** - godmode
**phantom** - przenikanie przez ściany
**ninja** - wrogowie Cię nie widzą
**elbow** - masz bronie 1-5
**bigelbow** - bronie 6-10
**updateinvfinal** - więcej amunicji
**killallmonsters** - wszyscy wrogowie na etapie idą w piach
**Matrix #** - gra w zwolnionym tempie - zamiast # wstawiasz liczbę od 1 do 10.

**Mapy**
Wpisz w konsoli: **map xxx** [gdzie xxx - nazwa mapy]. A oto **lista**: trs1; trn1; arm1; kos1; kos2; kos3; sib1; sib2; sib3; irq1a; irq1b; irq2a; irq2b; irq3a; irq3b; ger1; ger2; ger3; ger4

**Daj mi...**
Wpisz: **gimme item_rodzaj_nazwa_przedmiotu**. Zwracam uwagę by pomiędzy "item" a np. "weapon" znajdował się symbol "_" - np. gimme item_weapon_pistol.

BROŃ
**weapon_assault_rifle** - karabin maszynowy
**weapon_pistol** - pistolet kal. 9mm
**weapon_pistol2** - pistolet kal .44 cala
**weapon_rocketlauncher** - bazooka
**weapon_sniper_rifle** - snajperka
**weapon_shotgun** - shotgun

**AMUNICJA**
**ammo_knife** - nóż
**ammo_auto** - amunicja do karabinu
**ammo_pistol** - pociski 9 mm
**ammo_pistol2** - pociski .44 cala
**ammo_rocket** - rakiety
**ammo_shotgun** - naboje śrutowe do shotguna

**EKWIPUNEK**
**equip_armor** - kamizelka kulodoporna
**equip_c4**- C4
**equip_flashpack** - granaty świetlne
**equip_grenade** - granaty
**equip_light_goggles** - noktowizor
**equip_claymore** - miny

**Szybkie cheaty**
Jeśli nudzi się Wam ciągłe otwieranie konsoli, możecie zdefiniować sobie cheaty pod dowolnie wybranymi klawiszami. Jak to zrobić? Wchodzimy do konsoli i wpisujemy:
bind [klawisz] [cheat] [[Enter]]
Dla przykładu: chcąc uzyskać god-mode pod klawiszem G, wpisujemy komendę: bind g heretic - i naciskamy Enter.

Wychodzimy z konsoli - i sprawdzamy czy naciśnięcie G daje co trzeba. Jeśli nie - spróbujcie tym razem wpisać cheat w cudzysłowie - bind g "heretic".

## Star Trek: Armada

Dodatkowe cheaty [poprzednie w numerze poprzednim]. Podczas gry naciśnij Enter i wpisz:

**phonehome** - chat list w multiplayer mode
**screwyouguysimgoinghome** - boot list w multiplayu
**canofwhoopas** - aktywujesz AI na swoich statkach

• Transportuj więcej ludzi
Edytuj plik RTS_CFG.H. Znajdź linię TRANSPORTER_MAX = 5. W miejsce 5 wstaw sobie co chcesz.

## Tachyon: The Fringe

Naciśnij 7 na klawiaturze numerycznej i wpisz:

**IM A CHEATER** - włączasz cheat mode [od tego zacznij :)]
**ONE MILLION DOLLARS** - wbrew pozorom nie milion a 5000 kredytek
**QUICKENING** - god mode
**COME GET SOME** - amunicja na maxa
**DILITHIUM** - tak samo energia
**THERE IS NO SPOON** - wróć do swej bazy, a dowiesz się, że wygrałeś
**BOOM STICK** - dostępne wszelkie znajdźki itd.
**RAGTAG** - dostępne wszystkie statki
**KESSEL RUN** - ulepszamy swój pojazd

## PLUS w sieci

ostatnia aktualizacja: 2000.05.10

### PATCH
Patche:
Agharta v1.1
Imperium Galactica 2 v1.04
Messiah v1.1 Europe
NASCAR 2000 v1.01
Quake III Arena v1.17
Sim Theme Park v2.0
Soldier of Fortune 1.04
StarSiege Tribes v1.11
Tachyon: The Fringe

### SAVE
Abomination
Broken Sword 2
Descent Freespace 2
Soldier of Fortune

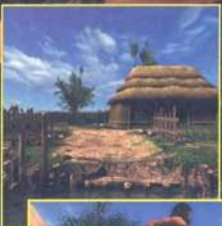
### TRAINER
3D Alien Invaders
3D BlackJack Trainer
3D Bloobs
3D Brick Busters
3D Slot Car Racing
Advanced Tetric
Asterix & Obelix: Take on Caesar
Avenger's Pinball
Disasteroids
Dogs Of War
Dope Wars
Evolva
G-Force
Goofy Golf Deluxe
Handkerchief
Keno
Lemmings Revolution
Memory Game Gold 2000
PacWorld
Pet Wings
Petrotrooper
Tachyon: The Fringe
UEFA Champions League 1999-2000
Warrior Dragon
Xarlor

www.actionplus.com.pl

NIEZWYKŁA GRA PRZYGODOWA OSADZONA W ZAGINIONYM ŚWIECIE AZTEKÓW

ROZWIĄŻ ZAGADKĘ ZAGŁADY AZTECKIEJ CYWILIZACJI.
UCHROŃ SIEBIE I MIESZKAŃCÓW ZŁOTEGO MIASTA PRZED NADCHODZĄCĄ ZAGŁADĄ.

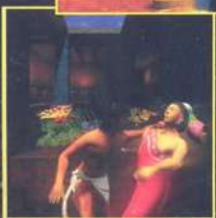
# AZTEC



Rok 1517, Mexico-Tenochtitlan, stolica Imperium Azteków. Wcielasz się w młodego myśliwego, który prowadzi szczęśliwe i spokojne życie. Podczas polowania zostajesz świadkiem morderstwa. Umierający dostojnik zdradza Ci tajemnicę, która nie była przeznaczona dla Ciebie, a jej poznanie nieodwracalnie odmienia Twoje życie. Stajesz się ofiarą, na którą polują potężni spiskowcy. Twoje życie zamienia się w koszmar i nieustającą walkę o przetrwanie...

Od pewnego czasu Aztekowie zapadają na dziwną chorobę wobec której medycy wciąż są bezsilni. Wiesz, że to co się dzieje ma ścisły związek z morderstwem, którego byłeś świadkiem. Jednak czy będziesz wiedział jak skorzystać z poznanej tajemnicy ? Musisz strzec się, bo zło czai się ze wszystkich stron, a Tobie nie pozostało dużo czasu. Pamiętaj musisz zdemaskować zdrajców nie dając się przez nich osaczyć.

Na Twoich barkach spoczywa los całego świata Azteków. Tylko Ty możesz uratować swój lud !



- 3 Tryby gry: Przygoda - Eksploracja - Encyklopedia
- Zagadki wymagające umiejętności logicznego myślenia i działania
- Niesamowita, trójwymiarowa rekonstrukcja świata Azteków
- W najtrudniejszych momentach możliwość skorzystania z trybu wspomagania „omni-present"
- Wszystkie informacje historyczne zweryfikowane przez ekspertów o międzynarodowej sławie
- Dzięki „Kronice" będziesz mógł śledzić wszystkie wydarzenia, które miały wpływ na rozwój akcji
- Interaktywna mapa pozwoli Ci sprawdzić swoje położenie oraz poruszać się pomiędzy głównymi lokacjami

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

France Telecom Multimedia

cryo INTERACTIVE

Wersja polska / wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com


Copyright © 1999 Cryo Interactive Entertainment / France Telecom Multimedia. [illegible] zastrzeżone


JUŻ W SPRZEDAŻY...

**WEHIKUŁ CZASU**

Adaptacja klasycznej powieści G. H. Wellsa. Jesteś młodym naukowcem eksperymentującym z maszyną czasu. W wyniku pomyłki zostajesz przeniesiony do obcych Ci czasów i miejsc. Rozpoczynasz fascynującą podróż przez czas i przestrzeń...
2 płyty CD, cena 79 zł!

Sprzedaż wysyłkowa: Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt: tel.: (0-22) 519 69 19, Wirtualny Świat: (0-22) 519 69 69; Sklepy firmowe CD Projekt: Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17; Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19; Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00